



ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

**“ANÁLISIS DE LOS OBJETOS MULTIMEDIA EDUCATIVOS PARA NIÑOS
DE SEGUNDO DE BÁSICA, PROPUESTA PARA UNIDADES EDUCATIVAS
DEL MILENIO.”**

TESIS DE GRADO

Previo a la obtención del Título de:

INGENIERO EN DISEÑO GRÁFICO

PRESENTADO POR:

FREDDY PAÚL LOGROÑO TELLO

ZOILA JISSELA POZO CHAVES

RIOBAMBA – ECUADOR

2013

Nuestro agradecimiento infinito a Dios, el ser supremo y la guía perfecta de nuestro camino, por ser quien ha regido todos y cada uno de nuestros días, y permitir la consecución de los objetivos personales y profesionales.

A nuestros padres por su apoyo incondicional en todo momento y así brindarnos un futuro prometedor, gracias por creer en nosotros.

A la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, y en ella a la escuela de Diseño Gráfico porque en su aulas nos brindó la oportunidad del saber.

A su vez a la Lcda. Paulina Paula, Lcdo. Luis Viñán y Arq. Ximena Idrobo quienes con su paciencia y dedicación han contribuido acertadamente durante el desarrollo del presente trabajo.

A mis padres, Freddy y Marlene, mi ejemplo de esfuerzo y sacrificio del día a día, este éxito profesional es suyo como mío, a mi hija Aylin porque cuando nació, nació el motor de mi vida y tuve por quien luchar y ser alguien en la vida, a mis hermanos que con sus alegrías contagiaban mis largas noches de estudio, A mis abuelitos, porque sin su apoyo nunca hubiera alcanzado este éxito, A mis tíos quienes con sus consejos han sido un pilar fundamental en mi vida, A mis amigos ya que con ellos he compartido los mejores recuerdos y experiencias de estudio.

Freddy Paúl

A mis padres, Polibio y Piedad, mi ejemplo de esfuerzo y sacrificio abnegado e incesable día a día, este éxito es suyo, los amo con mi vida, a mis hermanos Janeth y Jhony quienes con sus consejos han sido un pilar fundamental en mi vida, A mis abuelitos, Benjamín y Rosa, sus palabras fueron mi aliento en momento de flaqueza,. A mis amigos quienes han sido la mano amiga que me ha acompañado en el transcurso de este camino, de Uds. me llevo los mejores recuerdos de mi vida estudiantil.

Zoila Jisela

FIRMAS DE RESPONSABLES Y NOTA

NOMBRE	FIRMA	FECHA
Ing Ivan Menes C. DECANO DE LA FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA	_____	_____
Arq. Ximena Idrobo DIRECTORA DE LA ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO	_____	_____
Lcda. Paulina Paula DIRECTORA DE TESIS	_____	_____
Lcdo. Luis Viñán MIEMBRO DEL TRIBUNAL	_____	_____
Lcdo. Carlos Rodríguez DIRECTOR DEL CENTRO DE DOCUMENTACIÓN	_____	_____
NOTA DE LA TESIS	_____	

DERECHOS DE AUTORÍA

“Nosotros, Freddy Paúl Logroño Tello y Zoila Jisela Pozo Chaves, somos responsables de las ideas, doctrinas y resultados expuestos en esta Tesis de Grado, y el patrimonio intelectual de la misma pertenece a la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo”.

Freddy Paúl Logroño Tello

Zoila Jisela Pozo Chaves

INDICE DE ABREVIATURAS

2D: Dos dimensiones

3D: Tercera dimensión.

CMYK: Cyan, Magenta, Yellow, y black

RGB: Red, Green, Blue (Rojo, verde, azul)

TIC: Tecnologías de la información y la comunicación.

DIUMPA: Diseño de interfaces de usuario multimediales para el aprendizaje

JPG: Joint Photographic Experts Group

GIF: Graphics Interchange Format

TIFF: Tagged Image File Format

AVI: (Audio Video Interleave)

SWF: Small Web Format (archivos flash)

EXE: Executable

HTML: Lenguaje de marcado de hipertexto (HyperText Markup Language)

UEM: Unidades Educativas del Milenio

WAV: Formato de audio digital (Waveform Audio Format)

ÍNDICE GENERAL

PORTADA

AGRADECIMIENTO

DEDICATORIA

HOJAS DE FIRMAS

FIRMA DE REPONSABILIDAD

ÍNDICE DE ABREVIATURAS

ÍNDICE DE FIGURAS

ÍNDICE DE TABLAS

ÍNDICE DE GRÁFICOS

INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO I

1. MARCO REFERENCIAL.....	23
1.1. ANTECEDENTES.....	23
1.2. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO DE TESIS.....	26
1.3. OBJETIVOS.....	27
1.3.1. Objetivo General.....	27
1.3.2. Objetivos Específicos.....	27
1.4. HIPÓTESIS.....	27

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO.....	28
2.1. DISEÑO GRÁFICO.....	28
2.1.1. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO GRÁFICO.....	28
2.1.1.1. Elementos conceptuales.....	28
2.1.1.2. Elementos Visuales.....	29
2.1.1.3. Elementos de Relación.....	29
2.1.1.4. Elementos Prácticos.....	30
2.1.2. EL COLOR.....	30
2.1.2.1. Modelos de color.....	31
2.1.2.2. Propiedades del color.....	31
2.1.2.3. Relaciones de los colores.	33
2.1.2.4. Gama de colores.....	36
2.1.3. COMPOSICIÓN GRÁFICA.....	36
2.1.3.1. Leyes Compositivas.....	37
2.1.4. CATEGORÍAS COMPOSITIVAS.....	38
2.1.5. LA RETÍCULA.....	40
2.1.5.1. Clasificación de la retícula.....	40
2.1.6. TEXTO.....	42
2.1.6.1 Tipos de texto.....	42
2.1.7. SINTAXIS DE LA IMAGEN.....	43
2.1.8. SEMÁNTICA DE LA IMAGEN.....	43
2.1.8.1. Lenguaje de las formas.....	44
2.1.8.2. Simbología del color en los niños.....	45

2.1.9. EVOLUCIÓN DE LA GRÁFICA INFANTIL.....	46
2.1.10 TIPOS DE JUEGOS INFANTILES.....	48
2.2. MULTIMEDIA.....	50
2.2.1. DEFINICIÓN DE MULTIMEDIA.....	50
2.2.2. MULTIMEDIA EDUCATIVO.....	51
2.2.2.1. Metodologías.....	51
2.2.2.1.1. Elementos globales del multimedia.....	51
2.2.2.1.2. Componentes del multimedia.....	58
2.2.2.2. Clasificación de los materiales didácticos multimedia.....	61
2.2.2.2.1. Atendiendo a su estructura.....	61
2.2.2.2.2. Atendiendo a su concepción según el aprendizaje.....	63
2.2.2.3. Funciones de los materiales multimedia educativos.....	64
2.2.2.4. Ventajas y desventajas.	66
2.2.3. SOFTWARE PARA LA REALIZACIÓN DE LOS MULTIMEDIA.....	69
2.2.4. MULTIMEDIA EN LAS ESCUELAS.....	70
2.3. MODELOS PEDAGÓGICOS.....	71
2.4. UNIDADES EDUCATIVAS DEL MILENIO.....	72
2.4.1. MISIÓN.	73
2.4.2. VISIÓN.....	73
2.4.3. OBJETIVOS.....	73
2.4.4. TIPOS.....	74
2.4.5. CARACTERÍSTICAS	

CAPÍTULO III

3. ANÁLISIS SINTÁCTICO Y SEMÁNTICO DE LOS OBJETO MULTIMEDIA.....	78
--	----

3.1.	TRABAJO DE CAMPO.....	78
3.1.1.	CÁLCULO DE LA MUESTRA.....	78
3.1.2.	TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN.....	80
3.2.	ANÁLISIS DE LOS OBJETO MULTIMEDIA PARA SEGUNDO AÑO DE BÁSICA.....	83
3.2.1.	ANÁLISIS DE PIPO.....	83
3.2.2.	ANÁLISIS DE ENCARTA.....	105
3.2.3.	ANÁLISIS DE ABRAPALABRA.....	125
3.2.4.	ANÁLISIS DEL CONEJO LECTOR CAMINO A LA LECTURA.....	151
3.2.5.	CONCLUSIÓN GENERAL DEL ANÁLISIS.....	176

CAPÍTULO IV

4.	DEFINICIÓN DE LAS CARACTERÍSTICAS EL PÚBLICO OBJETIVO....	177
4.1.	RESULTADO DE LAS ENCUESTAS.....	178
4.2.	SEGMENTACIÓN DEMOGRÁFICA.....	204
4.3.	SEGMENTACIÓN PSICOGRÁFICA.....	205
4.3.1.	ESTILOS DE VIDA.....	205
4.4.	SEGMENTACIÓN PSICOLÓGICA.....	205
4.4.1.	MOTIVACIÓN.....	205
4.4.2.	PERSONALIDAD.....	205

CAPÍTULO V

5.	DESARROLLO DE LA PROPUESTA MULTIMEDIA.....	207
5.1.	DISEÑO DE LA MARCA.....	207
5.1.1	SUSTENTO DEL DISEÑO DE LA MARCA.....	209

5.2.	CREACIÓN DEL MULTIMEDIA.....	217
5.2.1.	PLANIFICACIÓN.....	217
5.2.2.	DISEÑO	218
5.3	IMPLEMENTACIÓN.....	241
5.3.1	VENTAJAS COMPARATIVAS ENTRE LOS SOFTWARE DE DISEÑO MULTIMEDIA.....	241

CAPÍTULO VI

6	VALIDACIÓN DE LA HIPÓTESIS.....	247
6.1	MÉTODOS Y TÉCNICAS DE VALIDACIÓN.....	247
6.1.1	MÉTODOS.....	247
6.1.2	TÉCNICAS.....	248
6.1.3	CARACTERÍSTICAS DEL FOCUS GROUP.....	249
6.1.4	COMPROBACIÓN DE LA HIPÓTESIS.....	250

CONCLUSIONES

RECOMENDACIONES

RESUMEN

SUMMARY

GLOSARIO DE TÉRMINOS

ANEXOS

BIBLIOGRAFÍA

ÍNDICE DE FIGURAS

FIGURA II. 1.	Círculo Cromático.....	31
FIGURA II. 2.	Propiedad Tono.....	32
FIGURA II. 3.	Propiedad Valor.....	32
FIGURA II. 4.	Propiedad Saturación.....	32
FIGURA II. 5.	Contraste Luminosidad.....	33
FIGURA II. 6.	Contraste de Valor.....	34
FIGURA II. 7.	Contraste de Saturación.....	34
FIGURA II. 8.	Contraste de Temperatura.....	34
FIGURA II. 9.	Contraste de Complementarios.....	35
FIGURA II. 10.	Contraste de Simultáneos.....	35
FIGURA II. 11.	Simetría.....	38
FIGURA II. 12.	Escala.....	38
FIGURA II. 13.	Equilibrio.....	38
FIGURA II. 14.	Movimiento Real.....	39
FIGURA II. 15.	Movimiento Aparente.....	39
FIGURA II. 16.	Textura.....	40
FIGURA II. 17.	Retícula de Columnas.....	41
FIGURA II. 18.	Retícula de Manuscrito.....	41
FIGURA II. 19.	Retícula Jerárquica.....	42
FIGURA II. 20.	Estructura Secuencial.....	54
FIGURA II. 21.	Estructura Jerárquica.....	55
FIGURA II. 22.	Estructura Hipermedia.....	55
FIGURA III. 23.	Portada de Pipo.....	83

FIGURA III. 24.	Mi Primera Encarta.....	105
FIGURA III. 25.	Abrapalabra.....	125
FIGURA III. 26.	El Conejo Lector Camino a la lectura.....	151
FIGURA IV. 27.	Propuesta A Logotipo.....	208
FIGURA IV. 28.	Propuesta B Logotipo.....	208
FIGURA IV. 29.	Código Icónico.....	212
FIGURA IV. 30.	Tipografía principal logo.....	212
FIGURA IV. 31.	Cholorinap.....	212
FIGURA IV. 32.	Kitsu Xp.....	213
FIGURA IV. 33.	Lupa real.....	213
FIGURA IV. 34.	Abstracción lupa.....	213
FIGURA IV. 35.	Identificador.....	213
FIGURA IV. 36.	Guía Colores.....	214
FIGURA IV. 37.	Logo en blanco y negro.....	214
FIGURA IV. 38.	Logo escala de grises.....	215
FIGURA IV. 39.	Fondos donde puede ir el logo.....	215
FIGURA IV. 40.	Fondos donde no puede ir el logo.....	216
FIGURA IV. 41.	Factor X.....	216
FIGURA IV. 42.	Diagrama de la estructura.....	222
FIGURA IV. 43.	Diagrama de la estructura detallado.....	223
FIGURA IV. 44.	Definición plantilla, plantilla 1.....	223
FIGURA IV. 45.	Definición plantilla, plantilla 2.....	224
FIGURA IV. 46.	Plantilla 0.....	224
FIGURA IV. 47.	Plantilla 1.....	225

FIGURA IV. 48. Plantilla 2.....	226
FIGURA IV. 49. Plantilla 3 (A).....	228
FIGURA IV. 50. Plantilla 3 (B).....	229
FIGURA IV. 51. Plantilla 4 (A)	230
FIGURA IV. 52. Plantilla 4 (B)	231
FIGURA IV. 53. Plantilla 4 (C)	232
FIGURA IV. 54. Plantilla 5 (A)	233
FIGURA IV. 55. Plantilla 5 (B)	234
FIGURA IV. 56. Plantilla 6 (A)	235
FIGURA IV. 57. Plantilla 6 (B)	236
FIGURA IV. 58. Plantilla 7 (A)	237
FIGURA IV. 59. Plantilla 7 (B)	238
FIGURA IV. 60. Plantilla 7 (C)	239
FIGURA IV. 61. Plantilla 8	240

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA II. I Funciones de los materiales multimedia educativos.....	65
TABLA II. II Listado de Unidades Educativas del Milenio.....	79
TABLA III. III Pregunta 1.....	80
TABLA III. IV Pregunta 2.....	81
TABLA III. V Listado de estudiantes de les Unidades Educativas del Milenio.....	82
TABLA III. VI Análisis del Color, Pipo.....	84
TABLA III. VII Leyes Compositivas, Pipo.....	85
TABLA III. VIII Categorías Compositivas, Pipo.....	85
TABLA III. IX Elementos Compositivos de la Diagramación de una Página, Pipo.....	87
TABLA III. X Semántica de la imagen, Pipo.....	89
TABLA III. XI Elementos Globales del Multimedia, Pipo.....	91
TABLA III. XII Componentes de Multimedia, Pipo.....	98
TABLA III. XIII Clasificación de los materiales didácticos Multimedia, Pipo...	100
TABLA III. XIV Funciones de los materiales Multimedia educativo, Pipo.....	101
TABLA III. XV Ventajas y desventajas, Pipo.....	103
TABLA III. XVI Análisis del Color, Mi Primera Encarta.....	106
TABLA III. XVII Leyes Compositivas, Mi Primera Encarta.....	107
TABLA III. XVIII Categorías Compositivas, Mi Primera Encarta.....	107
TABLA III. XIX Elementos Compositivos de la Diagramación de una Página, Mi Primera Encarta.....	109
TABLA III. XX Semántica de la imagen, Mi Primera Encarta.....	111

TABLA III. XXI Elementos globales del multimedia, Mi Primera Encarta.....	112
TABLA III. XXII Componentes de Multimedia, Mi Primera Encarta.....	118
TABLA III. XXIII Clasificación de los materiales didácticos multimedia, Mi Primera Encarta.....	121
TABLA III. XXIV Funciones de los materiales Multimedia educativo, Mi Primera Encarta.....	121
TABLA III. XXV Ventajas y desventajas, Mi Primera Encarta.....	123
TABLA III. XXVI Análisis del Color, Abrapalabra.....	126
TABLA III. XXVII Leyes Compositivas, Abrapalabra.....	127
TABLA III. XXVIII Categorías Compositivas, Abrapalabra.....	127
TABLA III. XXIX Elementos compositivos de la diagramación de una página, Abrapalabra.....	129
TABLA III. XXX Semántica de la imagen, Abrapalabra.....	131
TABLA III. XXXI Elementos globales de multimedia, Abrapalabra.....	133
TABLA III. XXXII Componentes del Multimedia, Abrapalabra.....	142
TABLA III. XXXIII Clasificación de los materiales didácticos multimedia, Abrapalabra.....	146
TABLA III. XXXIV Funciones de los materiales multimedia educativos, Abrapalabra.....	147
TABLA III. XXXV Ventajas y desventajas, Abrapalabra.....	148
TABLA III. XXXVI Análisis del Color, Conejo Lector.....	152
TABLA III. XXXVII Leyes Compositivas, Conejo Lector.....	153
TABLA III. XXXVIII Categorías Compositivas, Conejo Lector.....	153
TABLA III. XXXIX Elementos compositivos de la diagramación de una	

página, Conejo Lector.....	155
TABLA III. XL Semántica de la imagen, Conejo Lector.....	157
TABLA III. XLI Elementos globales de multimedia, Conejo Lector.....	159
TABLA III. XLII Componentes de Multimedia, Conejo Lector.....	168
TABLA III. XLIII Clasificación de los materiales didácticos multimedia, Conejo Lector.....	171
TABLA III. XLIV Funciones de los materiales multimedia educativos, Conejo Lector.....	172
TABLA III. XLV Ventajas y desventajas, Conejo Lector.....	174
TABLA IV. XLVI Listado de las Unidades Educativas del Milenio.....	177
TABLA IV. XLVII Número de niños.....	178
TABLA IV. XLVIII Pregunta 1.....	179
TABLA IV. XLIX Pregunta 2, amarillo.....	180
TABLA IV. L Pregunta 2, azul.	180
TABLA IV. LI Pregunta 2, rojo.....	181
TABLA IV. LII Pregunta 2, verde.	182
TABLA IV. LIII Pregunta 2, naranja.	182
TABLA IV. LIV Pregunta 2, morado.....	183
TABLA IV. LV Pregunta 2, negro.	184
TABLA IV. LVI Pregunta 2, blanco.	184
TABLA IV. LVII Pregunta 3.....	185
TABLA IV. LVIII Pregunta 4.....	186
TABLA IV. LIX Pregunta 5.....	187
TABLA IV. LX Pregunta 6.....	188

TABLA IV. LXI Pregunta 7.....	188
TABLA IV. LXII Pregunta 8.....	189
TABLA IV. LXIII Pregunta 9.....	190
TABLA IV. LXIV Pregunta 10.....	191
TABLA IV. LXV Números de docentes.....	191
TABLA IV. LXVI Pregunta 1.....	192
TABLA IV. LXVII Pregunta 3.....	193
TABLA IV. LXVIII Pregunta 4.....	194
TABLA IV. LXIX Pregunta 5.....	195
TABLA IV. LXX Pregunta 6.....	196
TABLA IV. LXXI Pregunta 7.....	196
TABLA IV. LXXII Pregunta 8.....	197
TABLA IV. LXXIII Pregunta 11.....	198
TABLA IV. LXXIV Pregunta 12.....	199
TABLA IV. LXXV Pregunta 13.....	199
TABLA IV. LXXVI Número de padres de familia.....	200
TABLA IV. LXXVII Pregunta 1.....	201
TABLA IV. LXXVIII Pregunta 2.....	201
TABLA IV. LXXIX Pregunta 3.....	202
TABLA IV. LXXX Pregunta 4.....	203
TABLA IV. LXXXI Pregunta 5.....	203
TABLA V. LXXXII Definición del Producto Multimedia.....	217
TABLA V. LXXXIII Modelo de Usuario.....	218
TABLA V. LXXXIV Definición de la Metáfora.....	219

TABLA V. LXXXV Arquitectura de la información.....	220
TABLA V. LXXXVI Análisis de diseño plantilla 0.....	225
TABLA V. LXXXVII Análisis de diseño plantilla 1.....	226
TABLA V. LXXXVIII Análisis de diseño plantilla 2.....	227
TABLA V. LXXXIX Análisis de diseño plantilla 3 (A)	228
TABLA V. XC Análisis de diseño plantilla 3 (B)	229
TABLA V. XCI Análisis de diseño plantilla 4 (A)	230
TABLA V. XCII Análisis de diseño plantilla 4 (B)	231
TABLA V. XCIII Análisis de diseño plantilla 4 (C)	232
TABLA V. XCIV Análisis de diseño plantilla 5 (A)	233
TABLA V. XCV Análisis de diseño plantilla 5 (B)	234
TABLA V. XCVI Análisis de diseño plantilla 6 (A)	235
TABLA V. XCVII Análisis de diseño plantilla 6 (B)	236
TABLA V. XCVIII Análisis de diseño plantilla 7 (A)	237
TABLA V. XCIX Análisis de diseño plantilla 7 (B)	238
TABLA V. C Análisis de diseño plantilla 7 (C)	239
TABLA V. CI Análisis de diseño plantilla 8.....	240
TABLA V. CII Calificación de atributos Lupo-Pipo.....	242
TABLA V. CIII Calificación de atributos Lupo-Mi Primera Encarta.....	243
TABLA V. CIV Calificación de atributos Lupo-Abrapalabra.....	244
TABLA V. CV Calificación de atributos Lupo-El Conejo Lector.....	245
TABLA VI. CVI Fichas de Observación.....	251
TABLA VI. CVII Resultados Fichas de Observación.....	253

ÍNDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICO III. 1. Porcentaje de Conocimiento de la Existencia de Multimedia.....	81
GRÁFICO III. 2. Porcentaje de Aceptación para El Multimedia.....	82
GRÁFICO IV. 3. Tabulación gráfica pregunta 1, encuesta 2.....	179
GRÁFICO IV. 4. Tabulación gráfica pregunta 2, amarillo, encuesta 2.....	180
GRÁFICO IV. 5. Tabulación gráfica pregunta 2, azul, encuesta 2.....	181
GRÁFICO IV. 6. Tabulación gráfica pregunta 2, rojo, encuesta 2.....	182
GRÁFICO IV. 7. Tabulación gráfica pregunta 2, verde, encuesta 2.....	182
GRÁFICO IV. 8. Tabulación gráfica pregunta 2, naranja, encuesta 2.....	183
GRÁFICO IV. 9. Tabulación gráfica pregunta 2, violeta, encuesta 2.....	183
GRÁFICO IV. 10. Tabulación gráfica pregunta 2, negro, encuesta 2.....	184
GRÁFICO IV. 11. Tabulación gráfica pregunta 2, blanco, encuesta 2.....	185
GRÁFICO IV. 12. Tabulación gráfica pregunta 3, encuesta 2.....	186
GRÁFICO IV. 13. Tabulación gráfica pregunta 4, encuesta 2.....	186
GRÁFICO IV. 14. Tabulación gráfica pregunta 5, encuesta 2.....	187
GRÁFICO IV. 15. Tabulación gráfica pregunta 6, encuesta 2.....	188
GRÁFICO IV. 16. Tabulación gráfica pregunta 7, encuesta 2.....	189
GRÁFICO IV. 17. Tabulación gráfica pregunta 8, encuesta 2.....	189
GRÁFICO IV. 18. Tabulación gráfica pregunta 9, encuesta 2.....	190
GRÁFICO IV. 19. Tabulación gráfica pregunta 10, encuesta 2.....	191
GRÁFICO IV. 20. Tabulación gráfica pregunta 1, encuesta 3.....	192
GRÁFICO IV. 21. Tabulación gráfica pregunta 3, encuesta 3.....	193
GRÁFICO IV. 22. Tabulación gráfica pregunta 4, encuesta 3.....	194

GRÁFICO IV. 23.	Tabulación gráfica pregunta 5, encuesta3.....	195
GRÁFICO IV. 24.	Tabulación gráfica pregunta 6, encuesta 3.....	196
GRÁFICO IV. 25.	Tabulación gráfica pregunta 7, encuesta 3.....	197
GRÁFICO IV. 26.	Tabulación gráfica pregunta 8, encuesta 3.....	197
GRÁFICO IV. 27.	Tabulación gráfica pregunta 11, encuesta 3.....	198
GRÁFICO IV. 28.	Tabulación gráfica pregunta 12, encuesta 3.....	199
GRÁFICO IV. 29.	Tabulación gráfica pregunta 13, encuesta 3.....	200
GRÁFICO IV. 30.	Tabulación gráfica pregunta 1, encuesta 4.....	201
GRÁFICO IV. 31.	Tabulación gráfica pregunta 2, encuesta 4.....	202
GRÁFICO IV. 32.	Tabulación gráfica pregunta 3, encuesta 4.....	202
GRÁFICO IV. 33.	Tabulación gráfica pregunta 4, encuesta 4.....	203
GRÁFICO IV. 34.	Tabulación gráfica pregunta 5, encuesta 4.....	204
GRÁFICO VI. 35.	Puntos fuertes y débiles.....	252

INTRODUCCIÓN

Con el avance de la tecnología informática las computadoras han incorporado nuevas posibilidades visuales, auditivas, y capacidades de almacenar grandes cantidades de información, con lo que su aplicación se está extendiendo, más allá de la simple gestión de informar, enseñar y entretener, con mensajes de gran contenido comunicacional. La computadora cada vez que mejore las interfaces tradicionales, tiene un potencial muy grande, atraer y mantener la atención, motivar y mejorar la retención de la información, puesto que involucra más sentidos en el proceso comunicacional con el usuario. Dentro de la informática la multimedia en particular constituye un campo de la tecnología que ha presentado mayor evolución y progreso incidiendo de una manera directa en la comunicación, pilar fundamental de todo proceso educativo. La educación no puede permanecer al margen de la revolución informática y es tarea de los docentes el incorporar las nuevas tecnologías en busca de los estándares de calidad de la educación.

Con ayuda de este recurso, y nuestro conocimiento de Diseño y manejo de software se va a desarrollar un producto funcional, lúdico, atractivo y apropiado para los niños que cursan el segundo año de educación básica, teniendo en cuenta directrices de los ya existentes, de ésta manera lo que se busca con todo esto, es brindar nuevas alternativas de enseñanza-aprendizaje apoyados en el Diseño Gráfico, con el fin de proporcionar una herramienta mejorada con características gráficas y léxico que representen la identidad de nuestro país.

CAPÍTULO I

MARCO REFERENCIAL

1.1 ANTECEDENTES

Desde los tiempos más remotos el hombre ha tenido la necesidad de comprender lo que le rodea, darle un sentido y relacionarlo entre sí para obtener un conocimiento es así que desde la antigüedad podemos ver la importancia de lo gráfico en la humanidad, con la aparición de los signos y símbolos posteriormente las escrituras jeroglíficas e ideográficas, viene consigo los lenguajes escritos modernos, dando un sentido de comunicación.

Dentro de la educación el lenguaje gráfico constituye una herramienta indispensable para la asimilación más rápida de conocimientos, y más aun tratándose de la educación inicial de los niños.

Las nuevas necesidades, realidades y tendencias actuales en la educación exigen de la educación, la identificación y adopción de mecanismos y estrategias orientadas a fundamentar la pedagogía activa, es decir, aprender a

aprender, aprender a hacer y aprender a ser. En este sentido es necesario, cambiar el esquema rígido y condicionado de que los materiales de aprendizaje se apoyan exclusivamente en el medio impreso ya que éste no es siempre el más indicado para conseguir los objetivos didácticos de los centros de educación básica. En la actualidad se observan una variedad de material didáctico multimedia, en los cuales sus componentes gráficos no son funcionales, son estáticos lo cual causa fácil desinterés por parte del usuario, rompiendo con la principal característica de un multimedia, que es el causar impacto visual a través de su composición y dinamismo. Es imprescindible, entonces, incorporar sonido, imagen, color, formas y niveles de interactividad con el alumno, que le permitan la comprensión y asimilación de las informaciones transmitidas de forma oral.

Dicha incorporación y acceso a estas nuevas tecnologías va a introducir profundos cambios no sólo en las metodologías de la enseñanza, en cualquier área o saber, sino incluso en los contenidos curriculares, permitiendo que los materiales didácticos acometan objetivos que antes solo eran posibles mediante la comunicación directa y presencial del docente. En el año 2007 durante la administración del presidente de la República Rafael Correa Delgado, se dio paso al proyecto de la creación de las Unidades Educativas del milenio, las cuales darán prioridad a sitios donde existan necesidades insatisfechas, mayor nivel de pobreza, y bajos resultados académicos en las pruebas nacionales, estas escuelas están completamente equipadas con tecnología de punta que permiten, obviamente, el acceso a mejor educación y obviamente bienestar para la región en la que se encuentra, la primera fue

inaugurada en Zumbahua (Cotopaxi), posteriormente en Guayaquil, la Unidad Educativa “Ciudad de Cuenca”, así como en Quito, San Lorenzo (Esmeraldas), Ahuano (Napo) y Huaquillas (El Oro), Otavalo (Imbabura), Penipe (Chimborazo), en la actualidad existen 14 en funcionamiento que son: “Bicentenario” (Quito), “Cacique Tumbalá” (Cotopaxi), “Penipe” (Chimborazo), “César Fernández Calvache” (Santo Domingo), “Nela Martínez Espinosa” (Cañar), “Ahuano” (Napo), “Dr. Alfredo Raúl Vera Vera” (Guayas), “Ing. Juan José Castelló Zambrano” (Santa Elena), “Jatun Kuraka Otabalo” (Imbabura), “Profesor Consuelo Benavides” (Esmeraldas), “Lcda. Olga Campoverde” (El Oro), “5 de Junio” (Loja), “Temistacle Chica Saldereaga” (Manabí) y “Cereza Bellavista” (Santa Elena)

.Cada unidad tiene un costo de un millón seiscientos mil dólares. La proyección es incrementar 14 unidades nuevas que están en ejecución.

1.2 JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO DE TESIS

Es imprescindible encontrar un equilibrio formal entre todos los elementos que constituyen las composiciones, a fin de hallar un adecuado sentido gráfico de diseño y de propiciar una comunicación eficaz, este proyecto de tesis será de gran ayuda para facilitar el aprendizaje de los niños, ya que por medio del uso correcto de elementos gráficos en multimedia educativos, se puede obtener mejores resultados de aprendizaje en menor tiempo, siendo esta es una forma entretenida de enseñanza a la niñez.

La investigación se desarrollará tomando en cuenta a los objetos multimedia educativos más conocidos y utilizados en el medio, y nuestra aplicación se desarrollará en el segundo año de educación básica en las Unidades Educativas del milenio, debido a que en este nivel se presenta mayor dificultad para la comprensión de los nuevos conocimientos como: fonemas y grafemas, otro factor relevante es que se cuenta con un computador y una pizarra táctil hasta el tercer año de básica, tal tecnología con la que se puede lograr excelentes resultados, éstas escuelas constituyen parte de un plan piloto, que pretende cambiar el concepto en educación, se espera que en un futuro todas las escuelas posean tal tecnología y puedan gozar de la ayuda de objetos multimedia que aportarán al mejoramiento del proceso enseñanza – aprendizaje.

Será una actividad que los alumnos no les resultará cansada al contrario una forma divertida de aprender, y lo principal es que se generará gran interés en el niño.

1.3 OBJETIVOS

1.3.1 OBJETIVO GENERAL:

Analizar los objetos multimedia educativos para niños de segundo año de básica con las herramientas conceptuales del diseño gráfico, y realizar una propuesta multimedia para las unidades educativas del milenio en la asignatura de lengua y literatura.

1.3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Investigar el lenguaje gráfico de los objetos multimedia para niños de segundo año de educación básica a nivel sintáctico y semántico.
- Investigar una metodología para el desarrollo de productos multimedia educativos.
- Definir las características del público objetivo.
- Desarrollar el producto multimedia.

1.4 HIPÓTESIS

El desarrollo del análisis de los multimedia educativos para niños de segundo año de básica, permitirá crear una herramienta multimedia que por sus componentes gráficos despertará interés y aceptación en los estudiantes reforzando el aprendizaje, en las Unidades Educativas del Milenio.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 DISEÑO GRÁFICO

El diseño gráfico tiene en cuenta los aspectos psicológicos de la percepción humana y las significaciones que pueden tener ciertos elementos, eligiendo éstos de forma que cada uno de ellos tenga un porqué en la composición y buscando un equilibrio lógico entre las sensaciones visuales y la información ofrecida.

2.1.1 FUNDAMENTOS DEL DISEÑO

2.1.1.1 Elementos Conceptuales

Punto. No tienen ni largo ni ancho, no ocupa ninguna zona en el espacio, es el principio y el fin de una línea.

Línea. Cuando un punto se mueve su recorrido se transforma en una línea, la línea tiene largo, pero no ancho.

Plano. El recorrido de una línea en movimiento, se convierte en un plano. Tiene largo y ancho, pero no grosor.

Volumen. El recorrido de un plano en movimiento se convierte en un volumen. Tiene una posición en el espacio y está limitado por planos.

2.1.1.2 Elementos Visuales

- **Forma:** Todo lo visible tiene una forma, la cual aporta para la percepción del ojo una identificación del objeto.
- **Medida:** Todas las formas tienen un tamaño.
- **Color:** El color se utiliza comprendiendo no solo los del espectro solar, sino asimismo los neutros (blanco, negros, grises) y las variaciones tonales y cromáticas.
- **Textura:** Tiene que ver con el tipo de superficie resultante de la utilización del material. Puede atraer tanto al sentido del tacto como al visual.

2.1.1.3 Elementos de Relación

“Se refiere a la ubicación y a la interrelación de las formas en un diseño”¹.

- **Dirección:** La dirección de una forma depende de cómo está relacionada con el observador, con el marco que la contiene o con otras formas cercanas.

¹URQUIZO PATRICIA, “Diseño Tridimensional”, Riobamba, p, 24

- **Posición:** La posición de una forma depende del elemento o estructura que la contenga.
- **Espacio:** Todas las formas por más pequeñas que sean ocupan un espacio.
- **Gravedad:** El efecto de gravedad no solamente es visual, sino que también psicológica. Podemos atribuir estabilidad o inestabilidad a una forma o a un grupo de ellas.

2.1.1.4 Elementos Prácticos. Los elementos prácticos van más allá del diseño en sí y como es de esperar son conceptos abstractos.

- **Representación:** Se refiere a la forma de realizar el diseño: puede ser una representación realista, estilizada o semi-abstracta.
- **Significado:** Todo diseño conlleva consiente o subconscientemente un significado o mensaje.
- **Función:** Para lo que esta creado dicho diseño.

2.1.2 EL COLOR

El color nos produce muchas sensaciones, sentimientos diferentes estados de ánimo, nos transmite mensajes, nos expresa valores, situaciones y sin embargo no existe más allá de nuestra percepción visual.

Círculo Cromático

El círculo cromático es el resumen de todos los colores. Colores primarios, secundarios, terciarios o complementarios.



FIGURA II. 1. Círculo Cromático

2.1.2.1 Modelos de Color

- **RGB.** Los escáneres y los monitores se basan en el modelo de color RGB, sobre todo cuando se trabaja con imágenes digitalizadas.
- **CMYK.** La impresión realizada por cada impresora y máquina de imprenta se basa en los tres colores primarios: cian, magenta y amarillo.
- **PANTONE.** Se basa en la edición de una serie de catálogos sobre diversos sustratos, que suministran una codificación estandarizada mediante un número de referencia y un color específico.

2.1.2.2 Propiedades del Color

- **Tono.**

Definimos tono como la propia cualidad que tiene un color. Tonos son todos los colores del círculo cromático, primarios, secundarios e intermedios.



FIGURA II. 2. Propiedad Tono

- **Valor**

Es cuando a cada uno de los colores o tonos del círculo cromático los mezclamos con blanco para ganar luminosidad o con el negro para oscurecerlo.



FIGURA II. 3. Propiedad Valor

- **Saturación**

También llamada Croma, este concepto representa la pureza o intensidad de un color particular, la viveza o palidez del mismo, y puede relacionarse con el ancho de banda de la luz que estamos visualizando



FIGURA II. 4. Propiedad Saturación

2.1.2.3 Relación de los Colores

Analogías

Utilizamos colores afines, esto es, próximos en el círculo cromático. Conseguimos relaciones de color muy equilibradas

- **Monocromáticas.** Se basa en un solo color y sus diferentes tonos.
- **Bicromáticas.** Se basa en dos colores y sus diferentes tonos.

Contrastes

Utilizamos colores complementarios, esto es opuestos en el círculo cromático. Conseguimos relaciones de color muy dinámicas.

Contraste de luminosidad

También denominado contraste claro-oscuro, se produce al confrontar un color claro o saturado con blanco y un color oscuro o saturado de negro.



FIGURA II. 5. Contraste Luminosidad

Contraste de valor

Cuando se presentan dos valores diferentes en contraste simultáneo, el más

claro parecerá alto y el más oscuro, más bajo.



FIGURA II. 6. Contraste de Valor

Contraste de saturación

Se origina de la modulación de un tono puro, saturándolo con blanco, negro o gris. El contraste puede darse entre colores puros o bien por la confrontación de éstos con otros no puros.



FIGURA II. 7. Contraste de Saturación

Contraste de temperatura

Es el contraste producido al confrontar un color cálido con otro frío.

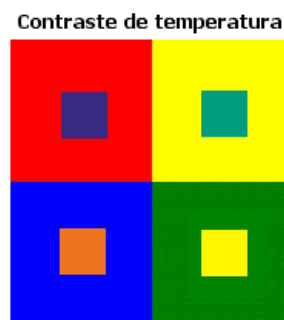


FIGURA II. 8. Contraste de Temperatura

Contraste de complementarios

Dos colores complementarios son los que ofrecen juntos mejores posibilidades de contraste, aunque resultan muy violentos visualmente combinar dos colores complementarios intensos.



FIGURA II. 9. Contraste de Complementarios

Contraste simultáneo

Es el fenómeno según el cual nuestro ojo, para un color dado, exige simultáneamente el color complementario, y si no le es dado lo produce él mismo.



FIGURA II. 10. Contraste de Simultáneos

“Dos elementos con el mismo color producen el mismo contraste dependiendo del color que exista en su fondo”².

2.1.2.4 Gama de Colores

Es la gradación de colores que mantienen entre sí una relación de proximidad en el círculo cromático.

Gama espectral. Esta gama está constituida por todos los colores del espectro lumínico: primarios y secundarios en general.

Gama armónica simple. Es la presencia de un color dominante, acompañado de tres o cuatro colores más de tonos opuestos y análogos entre sí.

Gama melódica. Formada por un solo color degradado por el blanco y el negro

Gama de colores cálidos. Compuesto por colores cálidos.

Gama de colores fríos. La componen los colores fríos, apagados, serenos.

2.1.3 COMPOSICIÓN GRÁFICA

Es la adecuación de distintos elementos gráficos previamente seleccionados dentro de un espacio visual, combinándolos de tal forma que todos ellos puedan aportar un significado a la misma, consiguiendo el conjunto transmitir un mensaje claro al espectador.

².IDROBO XIMENA “Texto Básico de diseño bidimensional”. Riobamba – Ecuador. 2006. p. 55

2.1.3.1 Leyes Compositivas

Ley de la Adyacencia o menor distancia: Se genera por la tensión espacial, cuando el intervalo entre los objetos tridimensionales es mayor estos se perciben aisladamente, si este intervalo disminuye la percepción que se tiene es de grupo.

Ley de continuidad: Alude a la prolongación de una secuencia.

Ley de Similitud: “El ser humano dentro de la percepción tiende a agrupar elementos similares, y esta semejanza se puede establecer a través de distintos factores: formales, tonales y de textura”³.

Ley de la simetría: Es un factor más fuerte que los anteriores. La percepción es casi simultánea, el factor simetría es más fuerte que el de similitud.

Ley del cierre: “Esta ley se fundamenta en el condicionamiento que tiene nuestra mente para completar lo incompleto”⁴.

Ley de la Buena Curva: Las curvas frente a las rectas tienen un mayor nivel de pregnancia, debido a que estas nos dan la sensación de seguridad frente a los planos angulares, las miramos permanentemente en nuestro entorno natural.

Ley de la Experiencia: El conocimiento previo que tenemos frente a una percepción, incide para que demos lectura de la imagen visual.

³IDROBO XIMENA “Texto Básico de diseño tridimensional”. Riobamba – Ecuador. 2007. p. 19

⁴IDROBO XIMENA “Texto Básico de diseño tridimensional”. Riobamba – Ecuador. 2007. p. 21

2.1.4 CATEGORÍAS COMPOSITIVAS

Las categorías compositivas son:

SIMETRÍA: Es la posición de las disposición de las distintas parte de un todo de forma ordenada y con mutua correspondencia, que genera una forma proporcionada y equilibrada.

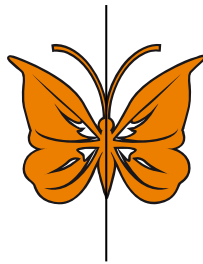


FIGURA II. 11. Simetría

ESCALA: Todos los elementos visuales tienen capacidad para modificarse y definirse uno a otros, este proceso se llama escala



FIGURA II. 12. Escala

EQUILIBRIO: Podemos definir al equilibrio como la apreciación subjetiva de que los elementos de una composición no se van a caer.



FIGURA II. 13. Equilibrio

RITMO: Existen ritmos lineales, formales o cromáticos, es la periodicidad que repite una secuencia.

- **Ritmo Lineal.** Aceptan todas las combinaciones entre rectas y curvas.
- **Ritmo Formal.** Buscan semejanzas entre las formas.
- **Ritmo cromático.** La cromática recurre al grado de saturación y la facultad de distinguir entre fríos y cálidos.

MOVIMIENTO: Es uno de los elementos visuales que implica dota y de más fuerza realmente solo está implícito en ciertos elementos.

Movimiento Real. Propiedad muy importante, que aporta connotaciones de dinamismo y fuerza



FIGURA II. 14. Movimiento Real

Movimiento Aparente. Es un movimiento que aparece y no es, es decir que se muestra a vista del ojo humano.



FIGURA II. 15. Movimiento Aparente

TEXTURA: La textura es la cercanía en la superficie de una forma, esta cercanía puede ser plana o decorada, suave o rugosa, mate o brillante y puede atraer al tacto como a la vista



FIGURA II. 16. Textura

PROPORCIÓN: El diseño debe ser un todo en el que no falle ningún elemento este es un concepto que no se puede olvidar a la hora de diseñar, lo primero que hay que establecer que parte del área del diseño debe ocupar los elementos y por lo contrario que espacios quedaran ausentes de elementos.

2.1.5 LA RETÍCULA

“Es tan flexible como la imaginación del diseñador lo permita, tal es así que una misma retícula puede generar un número infinito de páginas cuyo resultado gráfico final sea totalmente distinto”⁵.

2.1.5.1 Clasificación de la Retícula

Es importante el recalcar que mediante la fusión de cualquier tipo de retícula con los sistemas proporcionales binarios y terciarios podemos lograr una retícula con mayor número de probabilidades para la ubicación de elementos.

⁵SANDOVAL. MÓNICA. “Texto básico de diseño Gráfico”. Imprenta E-copycenter. Riobamba-Ecuador. 2007. p. 10

Retícula de columnas: La primera clasificación e las retículas se refiere al número de columnas que pueda tener, etas son:

- Retícula de una columna
- Retícula de 3 y 6 columnas
- Retícula de 2 y 4 columnas

La retícula de columna es más flexible y puede utilizarse para separar diversos tipos de información.

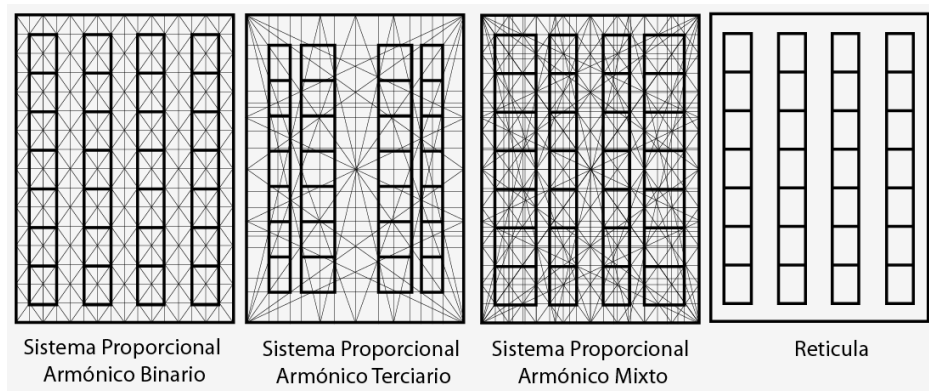


FIGURA II. 17. Retícula de Columnas

Retícula de manuscrito: Es la retícula más sencilla, su estructura de base es un área grande y rectangular que ocupa la mayor parte de la página.

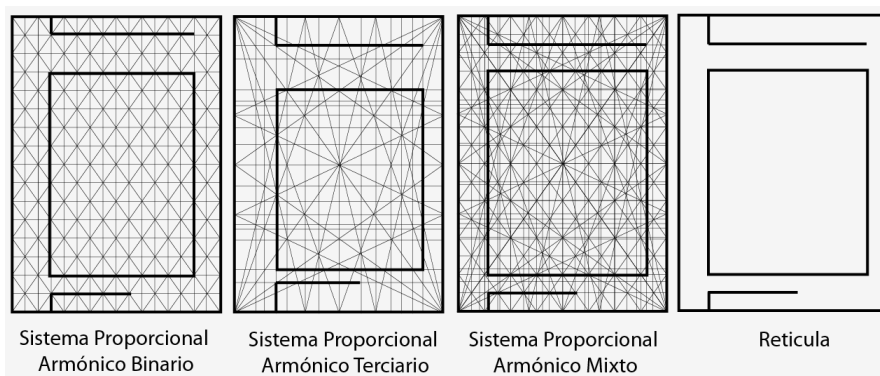


FIGURA II. 18. Retícula de Manuscrito

Retícula Jerárquica: “A veces las necesidades informativas y visuales de un proyecto exigen de una retícula que no encaje en ninguna otra categoría”⁶. Esta retícula se adapta a las necesidades de la información que organiza.

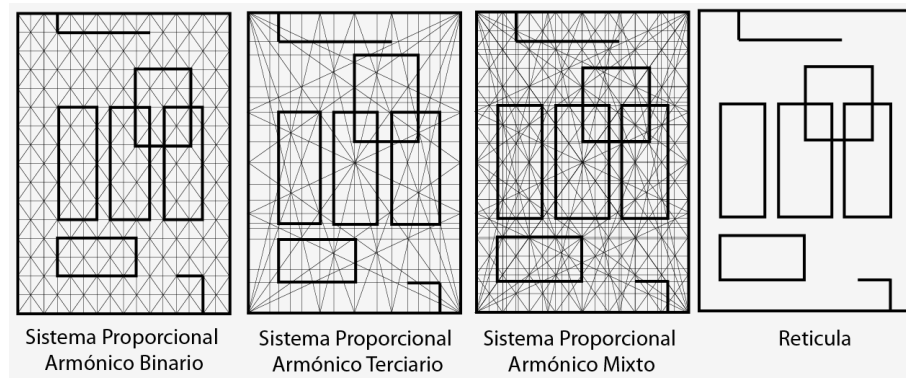


FIGURA II. 19. Retícula de Jerárquica

2.1.6 TEXTO: Un texto es una composición de signos codificado en un sistema de escritura que forma una unidad de sentido.

2.1.6.1 Tipos de texto

Se clasifican los tipos de textos para páginas de la siguiente manera:

- **Texto Principal:** Se le conoce como titular, es el que tiene mayor jerarquía.
- **Texto Secundario:** Se le conoce como subtítulo tiene segunda jerarquía generalmente dentro de una página se le encuentra más de uno.
- **Texto Terciario:** Lo conforma el párrafo de texto.
- **Texto Complementario:** Lo conforma los pies de la página, los encabezados, pies de foto o de manera general los textos que informan

⁶ SANDOVAL. MÓNICA. “Texto básico de diseño Gráfico”. Imprenta E-copycenter. Riobamba-Ecuador. 2007. p. 25

2.1.7 SINTAXIS DE LA IMAGEN

En la confección de mensajes visuales, el significado no estriba sólo en los efectos acumulativos de la disposición de los elementos básicos sino también en el mecanismo perceptivo que comparte universalmente el organismo humano. Creamos un diseño a partir de muchos colores, contornos, texturas, tonos y proporciones relativas. Interrelacionamos activamente esos elementos; y pretendemos un significado. El resultado es la composición, la intención del artista, el fotógrafo o el diseñador. Otro paso distinto de la comunicación visual es el ver, absorber información dentro del sistema nervioso a través de los ojos, del sentido de la vista.

2.1.8 SEMÁNTICA DE LA IMAGEN

“Igual que en los signos lingüísticos, en las imágenes debemos tener en cuenta que nos encontraremos con dos tipos de valores semánticos”⁷.

- **Valor denotativo.** La denotación es lo que literalmente nos muestra a la imagen, lo que percibimos inmediatamente.
- **Valor Connotativo.** La connotación no es observable directamente y puede no ser igual para todos los receptores, sobre todo cuando pertenecen a culturas o grupos sociales diferentes.

⁷BEUCHOTMAURICIO, PEREDACARLOS, RAYMUNDO MIER, “Semántica de las imágenes”, España 2005, p, 173.

2.1.8.1 Lenguaje de las Formas

El círculo significa lejanía, extensión, pero también seguridad, lo absoluto, el verdadero yo.

El cuadrado representa la estabilidad y el equilibrio.

El triángulo se relaciona con el agua, la vitalidad y la transformación.

La cruz es símbolo de decisiones. Se puede identificar con los puntos cardinales, pero también como las diferentes direcciones.

La espiral significa vitalidad y se relaciona con las energías curativas.

El corazón es la unión, el sol, el amor y la felicidad.

La estrella simboliza la espiritualidad y la libertad.

Con el laberinto se busca el centro de uno mismo.

La mariposa, simboliza la auto renovación del alma. Transformación y muerte.

El pentágono representa la silueta del cuerpo humano y los símbolos de la tierra, el agua y el fuego.

El hexágono, la unión de los contrarios.

Rectángulo y estrella. “Pueden prestar utilidades semejantes al triángulo”⁸.

⁸DOLORES VIDALES. “El mundo del Envase”. GG. Mexico 2007. p. 96

2.1.8.2 Simbología del Color en los Niños

Rojo. Da energía, vitalidad, combate la depresión. Estimula la acción. Este color se recomienda en ambientes, juguetes, indumentaria que busque impulsar la acción. Atrae mucho la atención visual. No es recomendable usar el rojo en niños hiperactivos o agresivos, en situaciones donde es necesaria la concentración, como leer.

Naranja. Combina los efectos de energía y alegría, las tonalidades más brillantes incitan la diversión y la alegría. Puede ser considerado para el cuarto de juego de los niños en combinación con colores neutros.

Azul. Es un color muy importante para calmar a las personas, se trata de un color frío que produce paz y sueño. Es utilizado en tono pastel para relajar, para ambientar cuartos, camas, etc.

Amarillo. Estimula la actividad mental. Se utiliza el color amarillo en niños con gran dispersión, poca concentración. Utilizado en tono pastel en escritorios, libros, útiles para promover actividad intelectual.

Violeta. Se trata de un color importante en la meditación, la inspiración y la intuición. Estimula la parte superior del cerebro y el sistema nervioso, la creatividad, la inspiración, la estética, la habilidad artística y los ideales elevados.

Verde. El verde hace que todo sea fluido, relajante. Produce armonía, poseyendo una influencia calmante sobre el sistema nervioso.

Celeste. Tiene un poder sedante, relajante, analgésico y regenerador. Es importante aclarar que el origen de estas aparentes propiedades de los colores no está en los propios colores sino en la asociación mental, como consecuencia de un aprendizaje cultural heredado.

2.1.9 EVOLUCIÓN DE LA GRÁFICA INFANTIL.

a) El Garabato

Supone la primera expresión gráfica de lo que más adelante serán trazos que irán tomando progresivamente forma y contenido. Son los precursores de algo más importante que vendrá después: el dibujo y la escritura.

Estos primeros "dibujos" suelen efectuarse a partir del año y medio. Evidentemente sin intención ni capacidad para representar formas, figuras u objetos. Sí pueden, desde un punto de vista psicológico, permitirnos explorar algunos detalles tempranos de su afectividad y temperamento como se expone un poco más adelante.

b) Del garabato a las primeras formas

A partir del segundo año, el niño es capaz de ir dando forma a los garabatos, se observan agrupamientos de trazos en formas con contornos. Evidentemente el nivel de maduración no permite todavía la definición de las formas. Suele también empezar la experimentación con diferentes colores.

c) Las líneas empiezan a tomar forma

Estamos ya en la etapa de 2,5 años aproximadamente. El niño es capaz de dibujar círculos y combinarlo con líneas para crear nuevas formas. Son dibujos que ya tienen cierto parecido con objetos y figuras humanas pero sin llegar a nivel de detalle suficiente como para identificarlas plenamente.

d) El detalle aumenta

Cercanos los tres años pueden aparecer las primeras formas que identifican objetos o personas. La forma se perfila y podemos reconocer en ellos el primer esbozo de la figura humana. Son humanoides sólo con piernas y cabeza.

El niño, generalmente, es capaz ya de dibujar una línea vertical al año y medio; la horizontal y el círculo a los dos años; la cruz a los tres; el cuadrado a los cuatro y el rombo a los siete años.

e) La figura humana se perfila

Entre los tres y cuatro años el niño va depurando sus dibujos. La figura humana evoluciona de un simple humanoide con piernas y cabeza a una figura más completa en las que ya se han incorporado el cuerpo y los brazos.

f) Se consolida la forma

Estamos ya en los cinco años. Las diferentes estructuras cognitivas han ido madurando y el dibujo es una más de las facetas en el que el niño ha progresado. Ahora la figura humana es perfectamente identificable y presenta

la mayoría de los elementos principales: Cabeza, cuerpo y extremidades superiores e inferiores. Además aparece otro aspecto importante: la diferenciación. Cuando se pintan varias figuras humanas, el niño es capaz de pintar en cada una de ellas rasgos diferenciales (más grande, más pequeño, con pelo, sin pelo, alegre, con algún objeto en la mano, etc.). Este detalle es importante dado que es un síntoma de creatividad y de capacidad de observación del entorno.

g) El personaje en situación

De los cinco a seis años el dibujo está consolidado. Cada niño a su forma y con su propia destreza. No obstante, el dibujo va a mantener un elemento común en todos los niños.

“Por eso es necesario generar situaciones y actividades que despierten en el niño la necesidad de escribir y que lo motiven externamente para leer, de tal modo 'que la escritura sea algo que el niño necesite, que le permita experimentar sobre sus múltiples propósitos”⁹.

2.1.10 TIPOS DE JUEGOS INFANTILES.

Juego exploratorio:

El juego exploratorio del niño se alimenta de la variedad de sus experiencias. Se puede, pues, estimular el juego exploratorio del niño llenando su mundo de objetos y acontecimientos diferentes:

⁹ GALLIMORE R. Y THARP R. “Concepción educativa de la sociedad “ p. 220

- Mirar móviles, objetos colgantes, juguetes atados a una cuerda, juegos de bolas, etc.
- Producir ruidos; olores y sabores diferentes, etc.
- Juegos con agua, arena, etc.
- Esconder objetos para que el niño los encuentre
- Juegos de escondite.

Juego vigoroso:

Nos referimos a las actividades que requieren mucha energía: trepar, saltar, jugar a la pelota, etc.:

- "Lucha libre".
- A caballo
- "A que no me coges"
- Trepar, subir y bajar escaleras, brincar, saltar al suelo, saltar obstáculos, saltar a la cuerda, patines de ruedas, chutar, lanzamiento, etc.

Juegos de habilidad:

Se trata de actividades que requieren la utilización hábil y controlada de manos y ojos:

- Juegos de martillar, palillos de tambor, juegos de argollas, ensartar, enhebrar, construcción con cubos, dibujo, pintar con los dedos, recortar, doblar papel...

Juego social:

Llamamos juego social lo que el niño hace cuando juega con otros: columpio, soka-tira, carretilla de mano, pelota voladora, juegos de pelota, carreras de tres piernas, dominó, dardos, juegos de persecución, carreras, juegos de salto, tejo...

Juego de imaginación:

En los juegos de imaginación, el niño pone algo de su propia cosecha. Imagina y se figura algo que no hay: jugar a mamá, a las muñecas, títeres, disfraces, juegos de simulación, teatro y mímica, escenificar un cuento, teatro de títeres...

Juego de ingenio:

Se refiere a la resolución de problemas: juegos de emparejamiento (dominó de colores, dominó ilustrado, juego de las familias, bingo ilustrado, parejas...), juegos de clasificación (de imágenes, color, forma...), etc.

2.2 MULTIMEDIA

2.2.1 DEFINICIÓN DE MULTIMEDIA

Multimedia es cualquier combinación de texto, imágenes, sonido, animación y vídeo que llega a nosotros por computadora u otros medios electrónicos.

2.2.2 MULTIMEDIA EDUCATIVO

2.2.2.1 Metodologías

2.2.2.1.1 Elementos Globales de Multimedia

Interactividad

La interacción humana es una de las características educativas básicas. En este sentido, los recursos multimedia les constituyen una herramienta capaz de potenciar la interacción comunicativa del proceso de enseñanza y aprendizaje.

Así, puede abordarse el diseño de la multimedia, considerando a la aplicación como una herramienta para la recuperación de información, en la que el usuario dispone de libertad de acceso y desde cualquier punto del sistema obtiene aquella porción de información que necesita, prescindiendo del resto; o como un sistema de exploración de problemas o situaciones; o bien como una herramienta constructiva en la que el alumno participe en la elaboración de la base de conocimientos.

La multimedia educativa deberá comprometer activamente al alumno en un proceso comunicativo en forma de diálogo, planteando cuestiones o problemas.

Comunicación audiovisual

Nuestra cultura es básicamente letrada; pero, es requerimiento de nuestra época leer y escribir en todos los lenguajes, en particular en los nuevos lenguajes audiovisuales, donde los mensajes son multi código. Estos conceptos están anclados en nuestra experiencia, son el resultado de nuestra

forma de percibir el mundo, y son producto de procesos cognitivos y de factores culturales.

Estos distintos códigos, integrados en la multimedia, requieren de procesos de decodificación que dependen de la experiencia previa del receptor del mensaje.

Existe un elemento estructurador de la multimedia, que es el lenguaje visual. La imagen agrega atractivo; pero, en realidad, en multimedia la imagen es un elemento de una realidad más compleja, producto de las relaciones entre imagen, texto y sonido.

Sobre este lenguaje gráfico se sustentan los otros componentes para anclar uno de los muchos significados posibles de la imagen.

Se establece así una red significativa, capaz de transmitir un mensaje complejo como los que el hombre puede transmitir y comprender.

Argumento

La aplicación multimedia es una narración regida por las reglas del lenguaje audiovisual que transcurre entre escenas interactivas.

El argumento debe contar la idea, convertir los contenidos educativos en una historia que capte la atención del usuario y despierte curiosidad por conocer el desenlace, de manera tal que asegure el recorrido de toda la aplicación. El argumento será un cuento, un suceso o una situación cotidiana a través de la cual se pueda contar con fines educativos, lo que pretendemos transmitir; que genere sentimientos, mueva a la reflexión al provocar conflictos cognitivos o

éticos, y sea capaz de hacer creer al usuario de la multimedia que lo que se le cuenta es real, creíble o verosímil.

Metáfora

La metáfora, en nuestro lenguaje, hace uso de las palabras en un sentido distinto del que propiamente les corresponde, pero que guarda con éste alguna conexión, correspondencia o semejanza; traslada el sentido de las palabras a otro figurado, en función de una comparación tácita.

La elección de una metáfora concreta y familiar, estructurada y explícita desde lo visual y espacial, permite comprender de forma rápida e intuitiva el funcionamiento de la multimedia, la interactividad que ofrece y la estructura de la información presentada.

La elección de la metáfora toma en consideración:

- El desarrollo de la narración, para sostenerlo y conservar su coherencia a lo largo de toda la aplicación.
- La capacidad de estructuración del contenido;
- La funcionalidad de la aplicación (funcionamiento operativo, interactividad, etc.).

Diseño de interface

La interface es la herramienta de comunicación de la aplicación con el usuario, la que ofrece los medios para interactuar; es todo lo que ve, oye y percibe el usuario.

La interface debe ser funcional y, a la vez, estéticamente agradable y servir como guía intuitiva de acceso para el usuario. El diseño de interface es mucho más que la elección de colores, tipografía, botones, menús e íconos, dado que integra el diseño de la información, con la interactividad, la forma de presentación de los contenidos y los tiempos de la multimedia, logrando una mejor comunicación visual.

Estructura

Podemos distinguir diversas modalidades de organizar la información en una aplicación multimedia, a pesar de que a menudo coexisten dentro de una misma aplicación más de un tipo de estructura. Las más usuales son:

Estructura secuencial



FIGURA II. 20. Estructura Secuencial

Esta modalidad de organización de la información es análoga a la de las publicaciones impresas: las pantallas se pasan de una a otra como las páginas de un libro.

Los documentos electrónicos permiten variantes de las secuencias lineales, como es el caso de los saltos condicionales que podemos establecer encadenando paquetes de actividades.

Estructura jerárquica

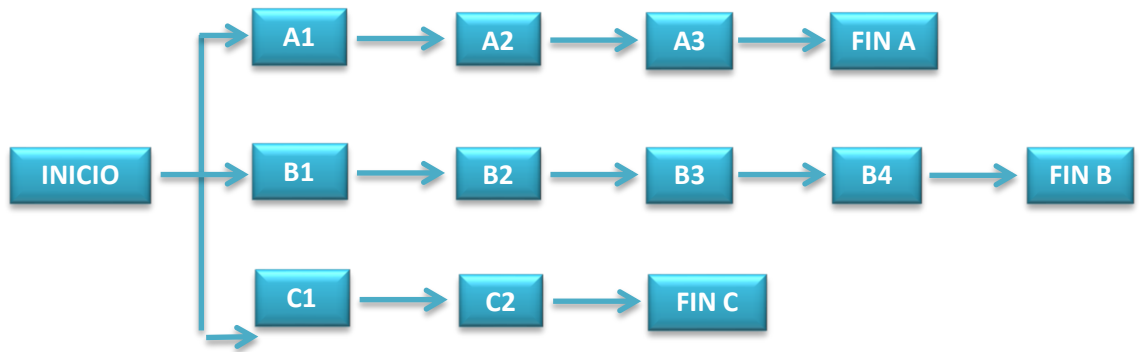


FIGURA II. 21. Estructura Jerárquica

Los documentos impresos o en soporte informático se pueden organizar siguiendo una determinada jerarquía conceptual.

Los capítulos de un libro, las secciones de un documento, responden a la necesidad de estructurar el discurso. Esta estructura es fácilmente transportable a los documentos electrónicos y frecuentemente se combina con secuencias lineales.

Estructura hipermedia

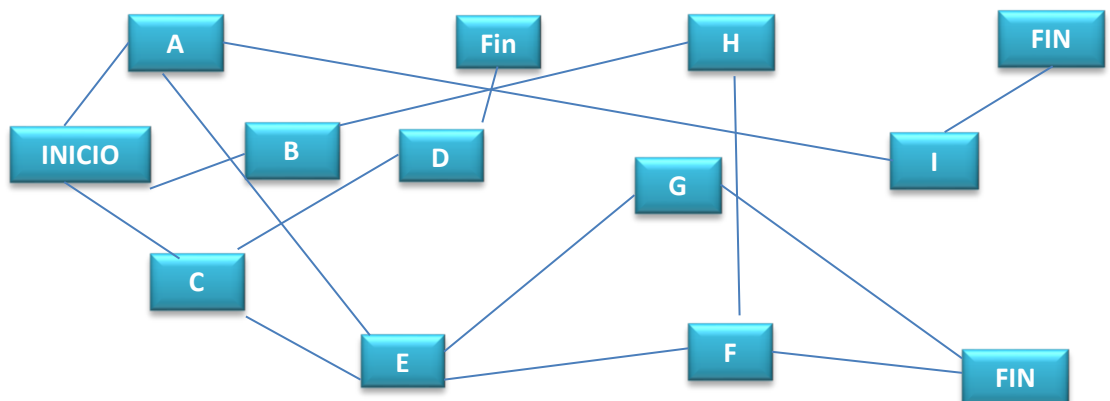


FIGURA II. 22. Estructura Hipermedia

La información se organiza en red, sobre la base del concepto de hipertexto. Las estructuras en red se basan en los enlaces (links) entre los diversos elementos de una publicación electrónica: texto - gráfico - audio – vídeo.

La lectura de los actuales hiper documentos ofrece problemas de organización del contenido y cuando no están bien contruidos, puede desorientar al usuario y hacer que se extravíe en el hiperespacio.

Las secuencias educativas están ligadas al plan educativo diseñado y presentan contenidos. Por cada secuencia educativa, es recomendable presentar un tema; enseñar pocas cosas por vez, estableciendo los aspectos puntuales del tema, destacando los principales conceptos y definir con precisión los enlaces o relaciones entre secuencias.

Manejo de contenidos

El manejo de los contenidos en la multimedia educativa no debe pensarse simplemente como una re-estructuración o cambio de formato, sino a partir del interrogante de cómo incluirlos de una manera distinta, que aproveche las posibilidades del lenguaje multimedia.

Para ello, partiendo de un problema de enseñanza y de aprendizaje, es necesario recorrer el tema por los nudos conceptuales que presenta, rescatando la experiencia docente y establecer los principales vínculos lógicos, las relaciones importantes entre los diversos elementos y las articulaciones entre las partes del contenido, como así también con los conocimientos previos.

Guión

Su objetivo es el de confeccionar una guía de recursos a utilizar y elaborar una estructura básica de navegación sobre la cual se desarrollará el argumento.

Es por eso que podemos hablar, en primer término del guión argumental, como la descripción de las escenas en la que únicamente se especifican aquellos elementos que tienen que ver con el desarrollo coherente de la narración.

El guión final o guión multimedia se monta sobre el guión argumental. Las escenas interactivas ocurren en la pantalla; entonces, el guión multimedia describe una a una las pantallas como unidades de comunicación: elementos que integran la escena (textos, sonidos, fotos, videos, campos de ingreso de datos, etc.), eventos (condiciones de aparición, transición y desaparición de elementos), opciones de interactividad y de navegabilidad.

El guión final es un mapa de construcción del proyecto multimedia que detalla los contenidos y, pantalla por pantalla, todos los elementos incluidos en cada escena:

- Título.
- Información textual: idea argumental de la escena.
- Objetivos: función de la pantalla.
- Fondo: imágenes de base para una escena.
- Elementos de interface: atrás, adelante, volver, salir, siguiente, etc.
- Elementos multimedia: textos, sonidos, gráficos, videos, etc.

- Eventos.
- Interactividad: zonas sensibles, su comportamiento o acciones, elementos de la escena que el usuario debe descubrir; etc.
- Navegabilidad: vínculos con otras pantallas de la multimedia.

Si bien no existe una técnica o formato específico y normalizado para la presentación de guiones multimedia, el documento debería incluir:

- Presentación de la multimedia: título, objetivos, destinatarios.
- Estructura o mapa de navegación: puede tratarse de un mapa de bloques, por unidades temáticas donde cada bloque esté integrado por más de una pantalla.
- Descripción de pantallas y elementos multimedia asociados.

2.2.2.1.2 Componentes de Multimedia

En el lenguaje multimedia es necesario anclar el sentido que se quiere transmitir para que no dependa exclusivamente de la posibilidad de decodificación del receptor para que la aplicación de multimedia educativa sirva para producir sentido y construir conocimiento.

Texto

El multimedia no es un medio textual, aquí el texto juega en armonía con los otros elementos, en función de la imagen que soporta cada una de las escenas interactivas que componen la narración; debe ser breve y explicativo, a modo de un mensaje al usuario; se adapta al tipo de texto de los comics o a la poesía, donde cada palabra tiene un contenido muy fuerte en un lugar preciso.

Hipertexto

El hipertexto es un elemento de comunicación, una presentación no secuenciada de contenidos, una exposición fragmentada del texto con la delimitación de unidades mínimas o básicas que le permiten al usuario su reconocimiento y comprensión.

El hipertexto es una escritura no secuencial, un texto que bifurca, formado por una serie de bloques conectados entre sí por nexos que definen diferentes itinerarios al estar electrónicamente unidos en múltiples trayectos o cadenas.

Sonido

Por medio de música, efectos especiales, ambientación se estimula la imaginación, se provocan sentimientos, estados de ánimo y se aportan elementos estéticos. Los eventos sonoros en multimedia se consideran como una unidad junto con la gráfica, ya que uno complementa a la otra, en un lenguaje de síntesis de la información.

La atención que se presta a un sonido influye en la capacidad de visión y atención.

Entonces, ciertas situaciones o eventos de la multimedia que requieran de una especial atención (errores, caminos alternativos, ingreso de datos, etc.) pueden acompañarse con un sonido llamativo.

Dos formatos de sonido muy difundidos y que pueden incluirse en gran parte del software son:

- **MIDI:** formato de instrumentos musicales con interface a PC. Se requiere software especial para crearlos y conocimientos de música.
- **WAV:** ondas de sonido. Es posible generarlos con la Grabadora de Sonido de Windows (Accesorios – Multimedia).

Imagen

La imagen tiene un lenguaje particular, presente en la mayoría de los procesos comunicativos de nuestra vida cotidiana. Transmite una interpretación de la realidad, informa simbolizando y se apoya en otros elementos (sonido, texto, voz, etc.) para una mejor interpretación del mensaje que quiere transmitir.

Nos referiremos a dos formatos de imagen: JPG y GIF.

- **JPG** es un formato de compresión con pérdida de calidad.
- **El GIF** es un formato de compresión sin pérdida de calidad y no produce estos defectos. Es un formato óptimo para la Web o para aplicaciones de presentación en pantalla.

Cuándo usar uno u otro

- GIF para cliparts con separación de colores plenos
- JPG para imágenes o fotos con variaciones suaves de colores.

2.2.2.2 Clasificación de los Materiales Didácticos Multimedia

2.2.2.2.1 Atendiendo a su Estructura

Los materiales didácticos multimedia se pueden clasificar en programas tutoriales, de ejercitación, simuladores, bases de datos, constructores, programas herramienta, presentando diversas concepciones sobre el aprendizaje y permitiendo en algunos casos la modificación de sus contenidos y la creación de nuevas actividades de aprendizaje por parte de los profesores y los estudiantes. Con más detalle, la clasificación es la siguiente:

Materiales formativos directivos. En general siguen planteamientos conductistas. Proporcionan información, proponen preguntas y ejercicios a los alumnos y corrigen sus respuestas.

Programas de ejercitación. Se limitan a proponer ejercicios auto correctivos de refuerzo sin proporcionar explicaciones conceptuales previas.

Programas tutoriales. Presentan unos contenidos y proponen ejercicios auto correctivos al respecto. Si utilizan técnicas de Inteligencia Artificial para personalizar la autorización según las características de cada estudiante, se denominan tutoriales expertos.

Bases de datos. Presentan datos organizados en un entorno estático mediante unos criterios que facilitan su exploración y consulta selectiva para resolver problemas, analizar y relacionar datos, comprobar hipótesis, extraer conclusiones,

Programas tipo libro o cuento. Presenta una narración o una información en un entorno estático como un libro o cuento.

Bases de datos convencionales. Almacenan la información en ficheros, mapas o gráficos, que el usuario puede recorrer según su criterio para recopilar información.

Bases de datos expertas. Son bases de datos muy especializadas que recopilan toda la información existente de un tema concreto y además asesoran al usuario cuando accede buscando determinadas respuestas.

Simuladores. Presentan modelos dinámicos interactivos y los alumnos realizan aprendizajes significativos por descubrimiento al explorarlos, modificarlos y tomar decisiones ante situaciones de difícil acceso en la vida real.

Programas herramienta. Proporcionan un entorno instrumental con el cual se facilita la realización de ciertos trabajos generales de tratamiento de la información: escribir, organizar, calcular, dibujar, transmitir, captar datos..

Programas de uso general. Los más utilizados son programas de uso general que provienen del mundo laboral. No obstante, se han elaborado versiones "para niños" que limitan sus posibilidades a cambio de una, no siempre clara, mayor facilidad de uso.

Lenguajes y sistemas de autor. Facilitan la elaboración de programas tutoriales a los profesores que no disponen de grandes conocimientos informáticos.

2.2.2.2.2 Atendiendo a su Concepción sobre el Aprendizaje

En los materiales didácticos multimedia podemos identificar diversos planteamientos:

La perspectiva conductista. Intenta explicar el aprendizaje a partir de unas leyes y mecanismos comunes para todos los individuos.

Teoría del procesamiento de la información: Considera las siguientes fases principales:

- Captación y filtro de la información a partir de las sensaciones y percepciones obtenidas al interactuar con el medio.
 - Almacenamiento momentáneo en los registros sensoriales y entrada en la memoria a corto plazo.
 - Organización y almacenamiento definitivo en la memoria a largo plazo.
- Desde aquí la información podrá ser recuperada cuando sea necesario.

Aprendizaje por descubrimiento: Atribuye una gran importancia a la actividad directa de los estudiantes sobre la realidad.

Experimentación directa sobre la realidad: Aplicación práctica de los conocimientos y su transferencia a diversas situaciones.

Aprendizaje por penetración comprensiva: El alumno experimentando descubre y comprende lo que es relevante, las estructuras.

Currículum en espiral: revisión y ampliación periódica de los conocimientos adquiridos

Aprendizaje significativo: Postula que el aprendizaje debe ser significativo, no memorístico, y para ello los nuevos conocimientos deben relacionarse con los saberes previos que posea el aprendiz. Defiende el aprendizaje por recepción donde el profesor estructura los contenidos y las actividades a realizar para que los conocimientos sean significativos para los estudiantes.

Enfoque cognitivo: Pretende dar una explicación más detallada de los procesos de aprendizaje, distingue:

El aprendizaje es un proceso activo: El cerebro es un procesador paralelo, capaz de tratar con múltiples estímulos. El aprendizaje tiene lugar con una combinación de fisiología y emociones. El desafío estimula el aprendizaje, mientras que el miedo lo retrae.

Condiciones internas que intervienen en el proceso: Motivación, captación y comprensión, adquisición, retención.

Condiciones externas: son las circunstancias que rodean los actos didácticos y que el profesor procurará que favorezcan al máximo los aprendizajes.

2.2.2.3 Funciones de los Materiales Multimedia Educativos

Los materiales multimedia educativos, como los materiales didácticos en general, pueden realizar múltiples funciones en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

FUNCIONES QUE PUEDEN REALIZAR LOS MATERIALES EDUCATIVOS MULTIMEDIA

FUNCIÓN	CARÁCTERÍSTICAS
Informativa.	La mayoría de estos materiales, a través de sus actividades, presentan unos contenidos que proporcionan información, estructuradora de la realidad, a los estudiantes.
Instructiva	Orientan y regulan el aprendizaje de los estudiantes. Mediante sus códigos simbólicos, estructuración de la información e interactividad condicionan los procesos de aprendizaje.
Motivadora	La interacción con el ordenador suele resultar por sí misma motivadora. Mantener el interés y focalizar hacia los aspectos más importantes al estudiante.
Evaluadora	Implícita: el estudiante detecta sus errores, se evalúa a partir de las respuestas que le da el ordenador.
Investigadora	Ofrecen a los estudiantes interesantes entornos donde explorar, experimentar, investigar, buscar determinadas informaciones, cambiar los valores de las variables de un sistema, etc.

Comunicativa	Los estudiantes se expresan y se comunican con el ordenador y con otros
Metalingüística	Al usar los recursos multimedia, los estudiantes también aprenden los lenguajes propios de la informática.
Lúdica	Trabajar con los ordenadores realizando actividades educativas a menudo tiene unas connotaciones lúdicas.
Innovadora	Una tecnología actual y, en general, suelen permitir muy diversas formas de uso. Esta versatilidad abre amplias posibilidades de experimentación didáctica e innovación educativa en el aula.

TABLA II. I
Funciones de los materiales multimedia educativos

2.2.2.4 VENTAJAS Y DESVENTAJAS

VENTAJAS

- **Interés. Motivación,** Los alumnos están muy motivados y la motivación es uno de los motores del aprendizaje, ya que incita a la actividad y al pensamiento.
- **Interacción.** Continúa actividad intelectual. Los estudiantes están permanentemente activos al interactuar con el ordenador y mantienen un alto grado de implicación en el trabajo. La versatilidad e interactividad del ordenador y la posibilidad de "dialogar" con él, les atrae y mantiene su atención.

- **Desarrollo de la iniciativa.** La constante participación por parte de los alumnos propicia el desarrollo de su iniciativa ya que se ven obligados a tomar continuamente nuevas decisiones ante las respuestas del ordenador a sus acciones.
- **Múltiples perspectivas e itinerarios.** Los hipertextos permiten la exposición de temas y problemas presentando diversos enfoques, formas de representación y perspectivas para el análisis, lo que favorece la comprensión y el tratamiento de la diversidad.
- **Facilitan la evaluación y control.** Liberan al profesor de trabajos repetitivos. Al facilitar la práctica sistemática de algunos temas mediante ejercicios de refuerzo sobre técnicas instrumentales, liberan al profesor de trabajos repetitivos, monótonos y rutinarios, de manera que se puede dedicar más a estimular el desarrollo de las facultades cognitivas superiores de los alumnos
- **Facilitan la autoevaluación del estudiante.**
- **Alto grado de interdisciplinariedad.** Las tareas educativas realizadas con ordenador permiten obtener un alto grado de interdisciplinariedad ya que el ordenador debido a su versatilidad y gran capacidad de almacenamiento permite realizar muy diversos tipos de tratamiento a una información muy amplia y variada. Y con la telemática aún más.
- **Individualización.** Estos materiales individualizan el trabajo de los alumnos ya que el ordenador puede adaptarse a sus conocimientos previos y a su ritmo de trabajo.

- **Actividades cooperativas.** El ordenador propicia el trabajo en grupo y el cultivo de actitudes sociales, el intercambio de ideas, la cooperación y el desarrollo de la personalidad. El trabajo en grupo estimula a sus componentes y hace que discutan sobre la mejor solución para un problema, critiquen, se comuniquen los descubrimientos.
- **Contacto con las nuevas tecnologías y el lenguaje audiovisual.** Estos materiales proporcionan a los alumnos y a los profesores un contacto con las TIC, generador de experiencias y aprendizajes. Contribuyen a facilitar la necesaria alfabetización informática y audiovisual.
- **Proporcionan información.** En los CD-ROM o al acceder a bases de datos a través de Internet pueden proporcionar todo tipo de información multimedia e hipertextual.

DESVENTAJAS

- **Adicción.** El multimedia interactivo resulta motivador, pero un exceso de motivación puede provocar adicción. El profesorado deberá estar atento ante alumnos que muestren una adicción desmesurada.
- **Distracción.** Los alumnos a veces se dedican a jugar en vez de trabajar
- **Aprendizajes incompletos y superficiales.** La libre interacción de los alumnos con estos materiales a menudo proporciona aprendizajes incompletos con visiones de la realidad simplistas y poco profundas.
- **Diálogos muy rígidos.** Los materiales didácticos exigen la formalización previa de la materia que se pretende enseñar y que el autor haya previsto

los caminos y diálogos que los alumnos seguirán en su proceso de descubrimiento de la materia.

- ***Desarrollo de estrategias de mínimo esfuerzo.*** Los estudiantes pueden centrarse en la tarea que les plantee el programa en un sentido demasiado estrecho y buscar estrategias para cumplir con el mínimo esfuerzo mental, ignorando las posibilidades de estudio que les ofrece el programa.
- ***Aislamiento.*** Los materiales didácticos multimedia permiten al alumno aprender solo, hasta le animan a hacerlo, pero este trabajo individual, en exceso, puede acarrear problemas de sociabilidad.
- ***Cansancio visual y otros problemas físicos.*** Un exceso de tiempo trabajando ante el ordenador o malas posturas pueden provocar diversas dolencias.

2.2.3 SOFTWARE PARA LA REALIZACIÓN DE LOS MULTIMEDIA.

Max Media

Max Media es una herramienta de autor multimedia profesional fácil de usar, para los usuarios inexpertos y avanzados. Sin tener que aprender cualquier lenguaje de programación complicado, usted podrá combinar gráfico, imagen, fotografías, texto, sonidos, MP3, video, flash, animación, HTML y otros elementos en su propia creación. Después de terminar su trabajo, usted puede distribuirlo como archivo ejecutable (EXE), salva-pantalla (SCR), Macromedia Flas (SWF), gif animado (GIF), video (AVI) o presentarlo directamente del CD, DVD (JPG/Foto-CD) o Internet Explorer™ (MaxPlayplug-ins OCX).

Usted puede enviar a otros usuarios una versión final de su aplicación o una versión de evaluación limitado por una cantidad de días. Con MaxMedia su imaginación es su único límite.

Proshow Gold

Utilidad donde podrás crear originales presentaciones multimedia con tus fotos digitales de manera sencilla y colocarle música de fondo en formato mp3.

Adobe Flash CS4 Professional

Crea y entrega contenido y aplicaciones dinámicas y efectivas. Adobe Flash CS4 Professional es la forma más rápida de crear aplicaciones

Ulead cd y dvd Picture Show

Excelente herramienta que te permite crear presentaciones multimedia con tu colección de fotos, con animaciones, sonidos de fondo y mucho más, permitiéndote grabarlas en un CD para verlas por la televisión en un reproductor DVD.

2.2.4 MULTIMEDIA EN LAS ESCUELAS

Las escuelas son quizás los lugares donde más se necesita multimedia. Multimedia causará cambios radicales en el proceso de enseñanza en las próximas décadas, en particular cuando los estudiantes inteligentes descubran que pueden ir más allá de los límites de los métodos de enseñanza tradicionales.

Los discos láser traen actualmente la mayoría de los trabajos de multimedia al salón de clases para diferentes grados escolares, la mayoría dirigidos a la enseñanza de las ciencias básicas y ciencias sociales.

2.3 MODELOS PEDAGÓGICOS

Modelo Tradicional

Se caracteriza por la exposición verbal de un maestro, protagonista de la enseñanza, transmisor de conocimientos, dictador de clases, reproductor de saberes, severa, exigente, rígida y autoritaria; en relación vertical con un alumno receptivo, memorístico, atento, copista, quien llega a la escuela vacío de conocimientos y los recibirá siempre desde el exterior. Los medios son el pizarrón, marcador o tiza y la voz del profesor; además la evaluación es memorística y cuantitativa.

Modelo Romántico

“En este modelo, el maestro es un auxiliar que facilita la expresión, la originalidad y la espontaneidad del estudiante. Por tanto, no se evalúa. Se considera que los saberes son auténticos y valiosos por sí mismos y no necesitan medirse, confirmarse o evaluarse”¹⁰.

¹⁰VARIOS, ENCICLOPEDIA DIGITAL. “Materiales educativos pedagógicos”, <http://es.wikipedia.org>, 10-01-2012

Modelo Conductista

El modelo conductista como objetivo tiende a sistematizar, medir, prever, evaluar, clasificar y proyectar cómo se va a comportar el alumno después de la instrucción. Los contenidos se imparten empleando un método transmisionista, utiliza medios didácticos pero la evaluación sigue siendo memorística y cuantitativa.

Modelo Constructivista

En este modelo, la evaluación se orienta a conceptualizar sobre la comprensión del proceso de adquisición de conocimientos antes que los resultados. La evaluación es cualitativa y se enfatiza en la evaluación de procesos.

Modelo Social

En este modelo los alumnos desarrollan su personalidad y sus capacidades cognitivas en torno a las necesidades sociales para una colectividad. El maestro es un investigador de su práctica y el aula es un taller, pues el trabajo es principalmente solidario.

2.4 UNIDADES EDUCATIVAS DEL MILENIO

Las Unidades Educativas del Milenio (UEM) son instituciones educativas públicas, con carácter experimental de alto nivel, fundamentadas en conceptos técnicos, pedagógicos y administrativos innovadores, como referente de la nueva educación pública en el país.

Comunidad Educativa del Milenio

“Es el conjunto formado por una Unidad Educativa del Milenio y sus instituciones anexas. Cada Comunidad Educativa del Milenio debe ser un referente de excelencia educativa, maximizar el bienestar de los estudiantes históricamente abandonados, y producir un efecto de “demostración” al ofertar un servicio educativo público de alta calidad en zonas rurales”¹¹.

2.4.1 MISIÓN

Las Unidades Educativas del Milenio buscan alcanzar un modelo educativo inclusivo con calidad y calidez, que respete las características culturales, sociales y económicas de la zona de influencia, mientras se incrementa la cobertura educativa de calidad en zonas vulnerables.

2.4.2 VISIÓN

Alcanzar un modelo innovador en la educación del Ecuador, convirtiendo las aulas en las testigos de la formación de futuros entes productivos.

2.4.3 OBJETIVOS

- Brindar una educación de calidad y calidez.
- Mejorar las condiciones de escolaridad, el acceso a la educación y su cobertura en zonas de influencia.
- Desarrollar un modelo educativo que responda a necesidades locales y nacionales.

¹¹ VARIOS, “Unidades Educativas del Milenio” <http://es.wikipedia.org>, 03-02-2012

2.4.4 TIPOS

Unidades Educativas del milenio Tipo A

Están ubicadas en zonas de alta vulnerabilidad, en donde el rendimiento académico es muy bajo, y las pruebas nacionales demuestran deficiencia en la calidad educativa.

Unidades Educativas del milenio Tipo B

Este tipo de unidades deben cumplir con los parámetros de la tipo I, además necesita que en el sector se ejecuten programas de nutrición.

2.4.5 CARACTERÍSTICAS

“Las Unidades Educativas del Milenio emplean un modelo educativo innovador complementado con infraestructura pertinente, recursos pedagógicos adecuados, docentes apropiados y vincula a diversos actores relevantes”¹².

Calidad: Las UEM tienen oferta de educación inicial, básica y bachillerato, ya sea con su propia cobertura, o mediante escuelas y jardines fiscales. Gracias a su carácter experimental, las UEM elaboran su Proyecto Educativo Institucional, de forma participativa, respetando las características culturales, sociales y económicas de la zona de influencia y en concordancia con los planes de desarrollo local, regional y nacional. Cada Proyecto Educativo Institucional es inclusivo y propende al establecimiento de una cultura democrática y equitativa en términos económicos, sociales, étnicos y de

¹²VARIOS, “Unidades Educativas del Milenio” <http://es.wikipedia.org>, 07-02-2012

género; favorece la pertinencia cultural y lingüística. .Su intervención holística, impulsa el conocimiento y aplicación de las ciencias y la tecnología.

Infraestructura: El diseño arquitectónico, vinculado a su modelo pedagógico, considera las características etnográficas de su zona de influencia y la accesibilidad requerida para las personas con limitaciones físicas. De acuerdo a su malla curricular, goza de aulas con ambientes temáticos, con equipamiento moderno y tecnología de punta tanto en aulas, bibliotecas y laboratorios.

Tecnología: Las Unidades Educativas del Milenio incorporan elementos modernos de tecnología de la información en el proceso de enseñanza y aprendizaje, utilizando a la tecnología como un medio para potenciar la educación desde las etapas más tempranas de su desarrollo.

Socios

El éxito de las Unidades Educativas del Milenio se centra en su relación con la comunidad y con socios comprometidos a liderar el desarrollo de cada localidad.

Los socios son instituciones públicas o privadas, fundaciones, corporaciones u organismos no gubernamentales que promueven que su comunidad sea considerada por el Ministerio de Educación para construir en el sector una Unidad Educativa del Milenio.

Socios académicos

Instituciones públicas o privadas ligadas al ámbito académico que cooperen en el diseño e implementación del Plan Educativo Institucional, de la malla curricular, del modelo pedagógico o del modelo de gestión, complementando su participación con acompañamiento en la actualización docente o con acompañamiento en procesos de certificación de calidad educativa.

- **Socios patrocinadores**

Organismos no gubernamentales, personas naturales o jurídicas, públicas o privadas que participan en el financiamiento de uno o varios componentes del Plan Educativo Institucional de la Unidad Educativa del Milenio.

- **Socios gestores**

Organismos no gubernamentales, personas naturales o jurídicas, públicas o privadas que participan en la creación y funcionamiento de la Unidad Educativa del Milenio, y que impulsan el desarrollo conjunto de la institución y su zona de influencia.

Ubicación

Criterios para su implementación

- Atender a sectores históricamente relegados.
- Satisfacer la demanda estudiantil rural.
- Mejorar la calidad académica y las condiciones locales.

Factores que priorizan su ubicación

- Niveles de pobreza de la población.
- Falta de oferta de servicios educativos.
- Bajos resultados académicos en las pruebas nacionales (Pruebas SER).

CAPÍTULO III

ANÁLISIS SINTÁCTICO Y SEMÁNTICO DE LOS OBJETOS MULTIMEDIA.

3.1 TRABAJO DE CAMPO

3.1.1 CÁLCULO DE LA MUESTRA

Mediante la misma determinamos a cuantas Unidades Educativas del Milenio se debe investigar, si tenemos 14 Unidades Educativas en funcionamiento y se quiere obtener una información con un nivel de confianza del 95 %.

Para lo cual utilizamos la siguiente fórmula:

$$n = \frac{N}{e^2 (N-1) + 1}$$

En donde:

n = es el tamaño de la muestra

N = población

e = error muestral

$$n = \frac{N}{e^2 (N-1) + 1}$$

$$n = \frac{14}{(0,05)^2 (14 - 1) + 1}$$

$$n = \frac{14}{1,3 + 1}$$

$$n = \frac{14}{2,3}$$

$$n = 6,08$$

Por lo tanto se concluye que la investigación se realizará en seis Unidades Educativas del Milenio, seleccionando las siguientes:

Ubicación	Unidad Educativa
Quito	"BICENTENARIO"
Zumbahua (Cotopaxi)	"CACIQUE TUMBALÁ"
Penipe	"PENIPE"
Santo Domingo	"CÉSAR FERNÁNDEZ CALVACHE"
La Troncal	"NELA MARTÍNEZ ESPINOSA"
Ahuano (Napo)	"AHUANO"

TABLA III. II
Listado de Unidades Educativas del Milenio

3.1.2 TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

ENCUESTAS: Mediante este procedimiento se va a recolectar información a través de un cuestionario dirigido a los docentes de los segundos años de educación básica de las Unidades Educativas del Milenio, existiendo un total de 11 docentes en las 6 Unidades investigadas, cuyo objetivo es el determinar el conocimiento que tienen ellos acerca de los objetos multimedia, y cuáles son los más conocidos y utilizados para segundo año de básica.

Análisis de resultados

ENCUESTA NÚMERO UNO: DIRIGIDA A DOCENTES DE SEGUNDO AÑO DE BÁSICA DE LAS UNIDADES EDUCATIVAS DEL MILENIO. (Anexo 1)

1. ¿Ha escuchado Ud. acerca de la existencia de multimedia educativos para niños? ¿Cuáles?

	Personas	Porcentaje
SI	10	90.90
No	1	9.10
TOTAL	11	100

TABLA III. III
Pregunta 1

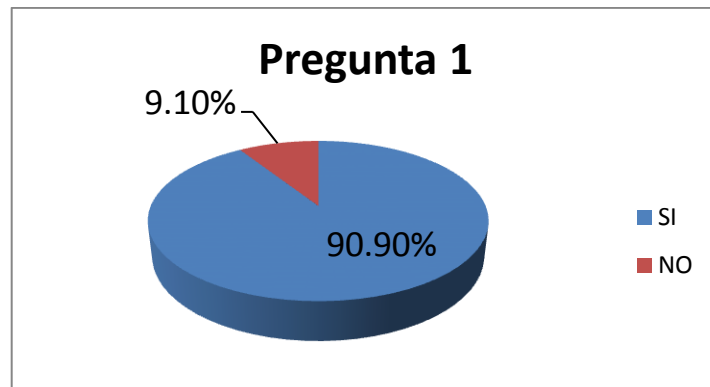


GRÁFICO III. 1. Porcentaje de Conocimiento de la Existencia de Multimedia

Conclusión: El 90.90% de docentes tienen conocimiento acerca de los objetos multimedia educativos, siendo lo más conocidos: Pipo, Encarta, Abrapalabra, y El Conejo Lector.

2.- ¿Usted estaría de acuerdo en utilizar multimedia educativos como una herramienta pedagógica?

	Personas	Porcentaje
SI	11	100
No	0	0
TOTAL	11	100

TABLA III. IV
Pregunta 2

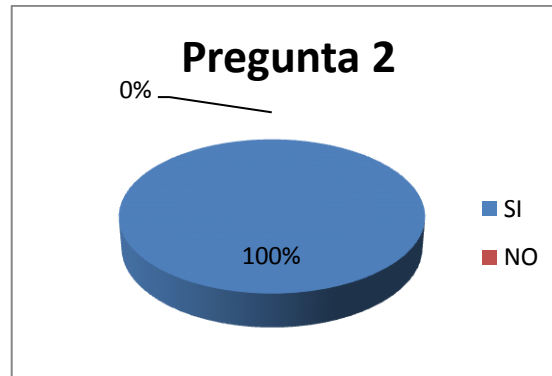


GRÁFICO III. 2. Porcentaje de Aceptación para El Multimedia

Conclusión: El 100% de los docentes están dispuestos a utilizar multimedia educativos como herramienta pedagógica.

A continuación se detalla el numero de estudiantes por unidad educativa que nos ayudara en la investigación

Ubicación	Unidad Educativa	Número de niños
Quito	"BICENTENARIO"	100
Zumbahua (Cotopaxi)	"CACIQUE TUMBALÁ"	80
Penipe	"PENIPE"	15
Santo Domingo	"CÉSAR FERNÁNDEZ CALVACHE"	20
La Troncal	"NELA MARTÍNEZ ESPINOSA"	15
Ahuano (Napo)	"AHUANO"	12
Total de encuestados		242

TABLA III. V

Listado de estudiantes de les Unidades Educativas del Milenio

FOCUS GROUP: Se ha establecido un focus group de 20 estudiantes, los cuales fueron escogidos de las Unidades Educativas del Milenio investigadas, con la finalidad de observar su comportamiento durante el uso de los multimedia a analizar, para lo cual se elaboró una ficha de observación, con parámetros técnicos referentes a todos los conceptos de multimedia. (Ver Anexo 2).

3.2 ANÁLISIS DE LOS OBJETOS MULTIMEDIA EDUCATIVOS PARA SEGUNDO AÑO DE BÁSICA

3.2.1 ANÁLISIS DE PIPO

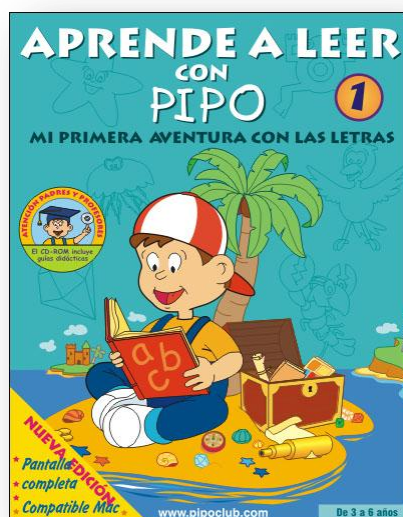


FIGURA III. 23. Portada de Pipo

Aprende a leer con Pipo es un método interactivo y progresivo para aprender a leer. El programa es muy flexible para permitir ser adaptado a las diferentes metodologías de los maestros y a los diferentes ritmos de aprendizaje de los niños.

Las diferentes secciones de este multimedia educativo para aprender a leer se presentan ambientadas en el mar, en diversas islas, donde el niño aprenderá de forma progresiva cada letra, sus sílabas, las palabras y finalmente las frases. En cada sección aparecen diferentes juegos donde se pondrá en práctica todo lo visto.




ANÁLISIS GRÁFICO DE PIPO	
EL COLOR	
ANÁLISIS CROMÁTICO	DESCRIPCIÓN GRÁFICA
MODELOS DE COLOR	
RGB	
PROPIEDADES DE COLOR	
<p>Tono: Colores primarios secundarios e intermedios,</p> <p>Valor: Los colores si han sido mezclados con el blanco y con el negro para oscurecerlos o aclararlos.</p> <p>Saturación: Si tenemos saturación de colores.</p>	
RELACIÓN DE COLORES	
Contrastes de luminosidad	
Contrastes de Temperatura	
Contraste de complementarios	
GAMA DE COLORES	
<p>Dentro de toda la composición encontramos la gama de colores cálidos en un 40% y la gama de colores fríos en un 60%.</p>	

TABLA III. VI
Análisis del Color, Pipo

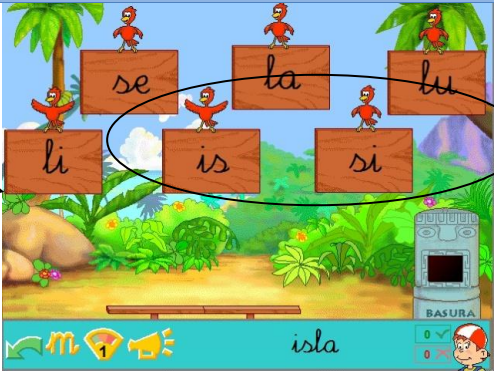





LEYES COMPOSITIVAS	
<p>LEY DE CONTINUIDAD:</p> <p>Está presente en escenas como ésta, la encontramos al agrupar visualmente los cuadros que contienen las sílabas</p>	
<p>LEY DE SIMILITUD:</p> <p>Encontramos esta ley en el factor formal, tonal (verde) y de textura en las ilustraciones de las tortugas</p>	

TABLA III. VII
Leyes Compositivas, Pipo

CATEGORÍAS COMPOSITIVAS	
<p>SIMETRÍA</p> <p>En la mayoría de escenas podemos observar que si hay simetría, puesto que al trazar una línea central observamos partes de forma proporcionada y equilibrada.</p>	

<p>EQUILIBRIO</p> <p>La mayor parte podemos encontrar un equilibrio asimétrico por ejemplo en la primera escena y simétrico en la segunda.</p>	
<p>RITMO</p> <p>Ritmo formal.- En las burbujas</p> <p>Ritmo continuo.- En la ubicación de las hormigas</p> <p>Ritmo compuesto alterno.- Vemos el intervalo de ubicación alternada de las hojas</p>	
<p>MOVIMIENTO:</p> <p>Tenemos movimiento Real, por ejemplo en el ícono gráfico de Pipo el cual habla, camina, también lo encontramos en juegos como el de los peces, en las hojas, ostras que se cierran, palabras, letras, burbujas.</p>	








<p>TEXTURA</p> <p>Encontramos texturas en algunos de los juegos pero solo en un 30%, por ejemplo hay texturas de:</p> <p>Madera</p> <p>Pared</p> <p>Suelo</p>	
<p>PROPORCIÓN</p> <p>Aquí podemos observar que los elementos no tiene proporción, por ejemplo el tamaño de un árbol se muestra igual al de un niño.</p>	

TABLA III. VIII
Categorías Compositivas, Pipo

ELEMENTOS COMPOSITIVOS DE LA DIAGRAMACIÓN DE UNA PÁGINA	
<p>RETÍCULA</p> <p>Retícula jerárquica, ya que se adapta a la información que se organiza, los elementos están situados de manera espontánea</p>	

ILUSTRACIONES En la composición gráfica de las escenas del multimedia hemos encontrado en su totalidad ilustraciones, para la recreación de escenarios, un claro ejemplo es su ícono gráfico.	
TEXTO: Texto principal Texto secundario Texto terciario:	
FILETES En todas las escenas está presente un filete en la parte inferior en el cual se da las instrucciones de juego y puntuaciones.	
ÁREAS DE DESCANSO VISUAL Existen pocas áreas de descanso visual, ésta es una de la escenas en donde la encontramos	


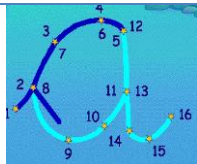


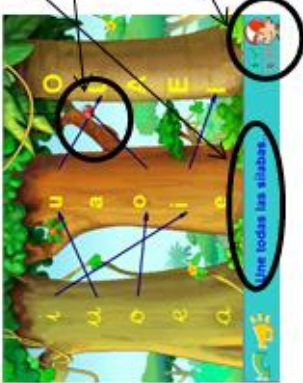


<p>FONDO</p> <p>Los fondos utilizados son ilustraciones, como el esquema que maneja Pipo, son dos tipos de juego, uno que es juegos en el mar y otro que es en la isla, de acuerdo a esto se utiliza el tipo de fondo.</p>	
<p>TIPOGRAFÍA</p> <p>Utiliza Palo seco, lineales, y rotuladas cursivas, como podemos observar.</p>	 <p>Une los puntos del dibujo en orden</p>

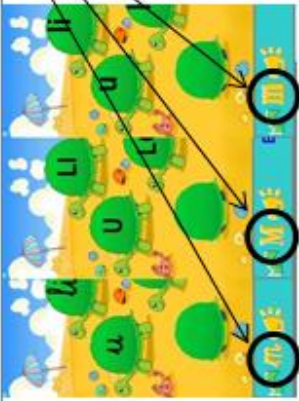
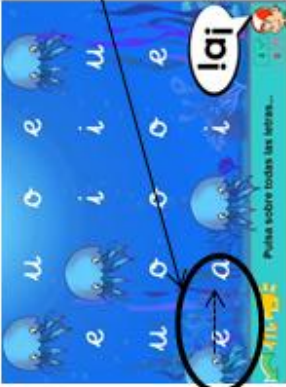

TABLA III. IX
Elementos Compositivos de la Diagramación de una Página, Pipo



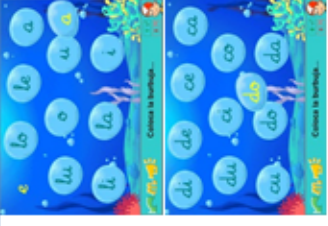

SEMÁNTICA DE LA IMAGEN	
<p>Valor denotativo.</p> <p>La primera impresión que causa Pipo es la aventura, con sus islas da la sensación de explorar cada una de ellas, despertando curiosidad en los niños.</p>	
<p>Valor Connotativo.</p> <p>Las características gráficas que utiliza están dirigidas a un segmento más generalizado, existe objetos con significados que no son comunes en cada cultura o país, esto lo encontramos en las actividades de la letra L.</p>	




Tipos de Imágenes por su significado	
<p>Utiliza imágenes simples, cuyo significado es de fácil interpretación.</p>	
Lenguaje de las formas	
<p>En su mayoría se usa formas circulares, las mismas que evocan dinamismo, seguridad, las encontramos en el camino al tesoro, en las formas de los personajes, animales, objetos.</p>	
Simbología del color en los niños.	
<p>Los colores más predominantes son:</p> <p>El azul que transmite tranquilidad, amarillo que estimula la actividad mental en los niños, el naranja que despierta alegría y dinamismo para los juegos, el verde que brinda serenidad, celeste que favorece a la concentración.</p>	
Gráfica infantil	
<p>Los personajes tienen detalles mejor definidos, lo que permite diferenciarlos uno de otro, existe rasgos faciales que demuestran estados anímicos, también encontramos que el personaje está formando parte de una escenificación, de una situación concreta. Estas actividades despiertan creatividad en el niño.</p>	




TABLA III. X
Semántica de la imagen, Pipo



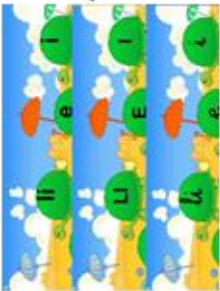


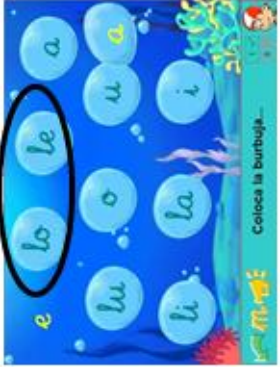

ANÁLISIS DEL OBJETO MULTIMEDIA: PIPO		
METODOLOGÍAS		
Elementos globales de multimedia		
Interactividad	Desaciertos	
<p>Aciertos</p>   	<p>Información presentada en orden de acuerdo como se va avanzando.</p>	<p>Mismos juegos para todas las letras</p>
	<p>Registro para educación personalizada.</p>	<p>No existe diálogos para mostrar cual es el primer paso a seguir cuando uno inicia el juego.</p>
	<p>Información de actividades en todos los juegos.</p> <p>Participación 100% del usuario.</p> <p>Información de los aciertos y desaciertos.</p>	 

	<p>Cambio de letras a mayúsculas, minúsculas y manuscrita de acuerdo al gusto de usuario.</p>		
Inexistencias	Observaciones		
<ul style="list-style-type: none"> - No existe letras o sonidos que acompañen a los menús de juegos. - De botón de salida rápido 		<ul style="list-style-type: none"> - Es una regla del multimedia tener siempre un botón para salir del juego en cualquier etapa del juego. - Atraves de imágenes o menús animados llamamos más la atención de los niños. 	
Comunicación audiovisual	Desaciertos		
	<p>Entornos propios para el target.</p> <p>Gráficos que acompañan con movimiento en cada fin de juego.</p> <p>Sonido y gráficos van de la mano en algunos juegos.</p>		<p>Gráficos fuera de sitio dañando la estética de la escena.</p> <p>Letras puestas en el juego sin ser vistas todavía.</p>

		 <p>- Letras colocadas de manera que el niño no reconoce cual es ya que esa no es la forma que el niño aprende.</p>
Inexistencias	Observaciones	
Un ayudante para que en algunos juegos aparezca, y contribuya en la búsqueda del tesoro.		Con la existencia del otro personaje secundario refrescará la atención del niño ya que al ver solo a Pipo casa y disminuye el gusto por seguir adelante en el juego.
Argumento		
Aciertos	Desaciertos	
 <p>- Argumento atractivo el de la búsqueda del tesoro.</p> <p>- Llama la atención al niño y lo mantiene a la expectativa.</p>	 <p>Mismos retos en todas las aventuras.</p>	 <p>Ningún estímulo cada vez que llega a una isla.</p>

Inexistencias		Observaciones	
<p>Ya que es un mapa de un tesoro pipo debería ir vestido de pirata.</p> <p>La inexistencia de un antagonista que dificulte la llegada al tesoro.</p>		<p>Creo que la existencia del antagonista al niño lo haría mantener la atención al juego mucho más ya que se preocuparía de que no lo lleve y trataría de equivocarse menos.</p>	
Metafora			
Aciertos		Desaciertos	
	<p>- La utilización de un mapa del tesoro como menú principal.</p>		<p>- Pipo vestido como un niño normal.</p>
	<p>Juegos de mar y de islas como parte de cada letra.</p> 		<p>- La inexistencia de enemigos</p>
Inexistencias		Observaciones	
<p>Un barco que siempre esta presente en la búsqueda del tesoro.</p> <p>Un loro como ayudante o compañero ideal en la búsqueda de un tesoro.</p>		<p>Ya que la Metafora solo es la representación grafica del argumento necesitan más gráficos propios de la búsqueda de un tesoro que es lo que Pipo busca que crean los niños con este multimedia.</p>	

Diseño de Interface		
Aciertos  <ul style="list-style-type: none"> - Utilización de gráficos representativos para cada escena. - Menús a través de gráficos no de palabras. 		Desaciertos <ul style="list-style-type: none"> - Ya que todo el interface es gráficos el niño no sabe en muchos de los casos que representa ese gráfico o a donde nos lleva. - Gráficos rígidos y sin movimiento no muy atractivos visualmente.
Inexistencias <p>Sonidos que acompañan a los botones para que el niño entienda que esta aplastando y para donde quiere ir.</p>		Observaciones <p>Ya que es un multimedia cuyo objetivo es que los niños conozcan las letras y empiecen a leer, la presencia de palabras en el menú o en botones no favorece, ya que los niños no van a saber que dicen y no entienden la función de dicho botón.</p>
Estructura		
Aciertos  <ul style="list-style-type: none"> - La estructura que utilizan es la secuencial. - AL utilizar esta estructura hacen que el aprendizaje sea ordenado ya que no permiten que el niño experimente de letra en letra sino en orden. 		Desaciertos <ul style="list-style-type: none"> - Hacer también secuencial al botón de salir. - Cuando el niño se equivoca en la mayoría de opciones del juego igual se deshabilita la siguiente letra. 
Inexistencias		Observaciones <p>Al ser una estructura secuencial es lineal favorece el aprendizaje ordenado pero lamentablemente todos los botones se rigen a esto y es muy cansado tener que aplastar unas 6 veces un botón para encontrar la opción de salir del juego.</p>

Manejo de contenido	Aciertos	Desaciertos
	<p>Tener una introducción de cada letra al inicio de la misma.</p> 	<p>Utilización de palabras desconocidas</p> 
	<p>Tener varias opciones de letras para que el niño pueda escoger cual es la más adecuada para su aprendizaje.</p> 	<p>Utilización de letras en forma que el niño no conoce.</p> 
	<p>Un orden pedagógico de las letras para una mejor enseñanza</p> 	<p>La aparición en los juegos de letras que todavía no se estudian y que el niño no sabe.</p> 
	<p>La enseñanza a través de juegos para que el niño no se canse.</p> 	


Inexistencias		Observaciones
Un juego donde el niño pueda escribir por si solo la letra.		Ya que pipo es un multimedia realizado en el extranjero hay palabras que no saben nuestros niños cual es su significado, necesariamente necesitamos un multimedia con nuestro dialecto y palabras.
Guion		
Aciertos		Desaciertos
 <ul style="list-style-type: none"> - Gráficos en su sitio gracias a la presencia del guion. - Mantener en un solo puesto al interface. - Orden en el avance de todo el multimedia educativo. 		<ul style="list-style-type: none"> - Faltan de botones que lleven al menú directamente de cada juego.
Inexistencias		Observaciones
El titulo de que letra estamos estudiando en cada juego.		Se nota la presencia de un guion pero no podemos demostrarlo ya que no tenemos en nuestra manos ese guio pero por el orden del multimedia y la existencia de todos los elementos del guion multimedia podemos decir que si existe.

TABLA III. XI
Elementos Globales del Multimedia, Pipo

Componentes de Multimedia			
Texto			
	<p>Aciertos</p>	<p>Palabras fáciles en los juegos.</p> <p>Letras sencillas no ornamentales.</p> <p>Presencia de texto como ayuda en todo el juego.</p>	<p>Desaciertos</p> <p>- Presencia de letras en manuscrita ya que esta todavía no saben los niños.</p>
	<p>Inexistencias</p>		<p>Observaciones</p> <p>La presencia de texto en este multimedia es indispensable ya que es un multimedia que nos ayuda a aprender a leer y escribir.</p>
Hipertexto			
	<p>Aciertos</p>	<p>Estar presente en la introducción de cada letra.</p>	<p>Desaciertos</p> <p>- Tamaño muy pequeño.</p> <p>- Palabras pequeñas y colores no muy visibles.</p> <p>- Su posición no es la correcta no se distingue.</p>
	<p>Inexistencias</p>		<p>Observaciones</p> <p>Ya que los hipertextos rompen la rutina del multimedia es muy necesaria su presencia.</p>




Imágenes		
Aciertos		Desaciertos
	<ul style="list-style-type: none"> - Utilización de clipart atractivos para los niños de esta edad. 	<ul style="list-style-type: none"> - Muy estáticas.
	<ul style="list-style-type: none"> - Utilización en todo el multimedia. 	<ul style="list-style-type: none"> - Mismo imágenes para cada letra.
	<ul style="list-style-type: none"> - Presencia de imágenes conocidas para los niños. 	
Inexistencias		Observaciones
Imágenes animadas o con movimiento.		Las imágenes de este multimedia educativo son muy adecuadas al target, ya que para este target no es necesario la perfección del trazo por ende los colores son muy adecuados.
Sonido		
Aciertos		Desaciertos
	<ul style="list-style-type: none"> - Mencionan cuando el usuario acierte y se equivoca 	<ul style="list-style-type: none"> - Sonidos repetitivos,
	<ul style="list-style-type: none"> - Dialogo de bienvenida con el usuario explicando para qué es este multimedia. 	<ul style="list-style-type: none"> - Mismos sonidos para todos los juegos mostrando los aciertos y errores
Inexistencias		Observaciones
Mas sonidos o frases de aliento para los niños		Los sonidos muy rígidos mas dinamismo y mas opciones de sonidos par la atención y distracción de los niños ya que los mismo sonidos siempre provocan cansancio

TABLA III. XII

Componentes de Multimedia, Pipo

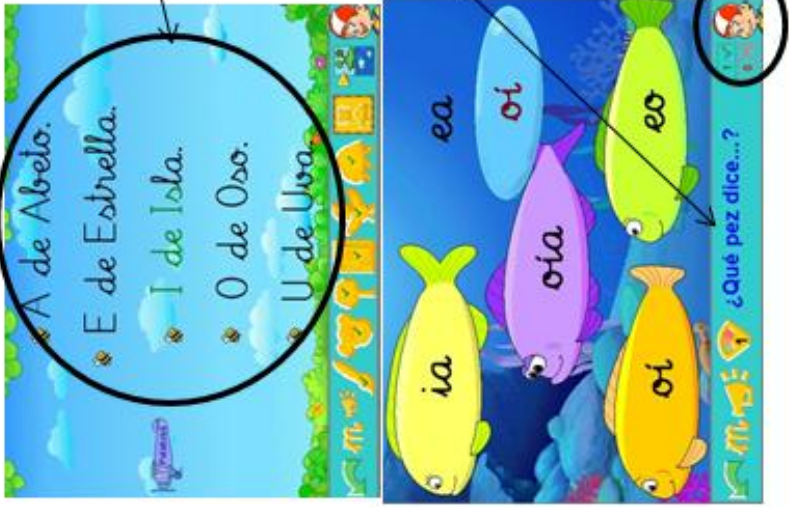


CLASIFICACIÓN DE LOS MATERIALES DIDÁCTICOS MULTIMEDIA	
Atendiendo a su estructura	
Materiales formativos directivos.	
	<p>Ya que proporcionan:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Información inicial - Proponen preguntas y ejercicios a los alumnos - Corrigen los resultados.

TABLA III. XIII
Clasificación de los materiales didácticos Multimedia, Pipo

FUNCIONES DE LOS MATERIALES MULTIMEDIA EDUCATIVOS	
Instructiva	<div></div> <div><ul style="list-style-type: none">- Ya que gracias al sonido orientan y guían al estudiante.- Los sonidos en este multimedia educativo son indispensables ya que están presentes en todos los juegos dando las indicaciones</div>
Motivadora	<div></div> <div><ul style="list-style-type: none">- Debe mantener el interés de los estudiantes.- En este multimedia la atención la mantienen a través de su argumento y mientras se va avanzando van motivando para seguir hacia el tesoro.</div>

Evaluadora	<div data-bbox="359 1176 769 1715"><p>Al iniciar cada juego</p></div> <div data-bbox="804 1167 1219 1720"><p>Al final de cada juego</p></div> <div data-bbox="391 275 614 981"><ul style="list-style-type: none">- Muestra los errores y aciertos a lo largo de toda la aventura de aprender a leer.- En este multimedia en cada juego muestran los acierto y al finalizar cada letra muestran su avance del niño</div>
------------	---

TABLA III. XIV
Funciones de los materiales Multimedia Educativos, Pipo





VENTAJAS Y DESVENTAJAS	
Ventajas	Desventajas
 <ul style="list-style-type: none"> • Interés. Motivación. • Interacción. 	 <ul style="list-style-type: none"> • Distracción. (ya que este juego puede distraer de otras actividades al niño) • Diálogos muy rígidos. (en cada juego repiten esta frase) • Cansancio visual y otros problemas físicos.
 <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo de la iniciativa. (a través de sus juegos) 	
 <ul style="list-style-type: none"> • Facilitan la evaluación y control. • Contacto con las nuevas tecnologías y el lenguaje audiovisual. 	

TABLA III. XV
Ventajas y desventajas, Pipo

Conclusiones de Pipo:

Pipo es un multimedia que tiene mucho impacto visual, puesto que sus ilustraciones, cromática, composición gráfica, tipografía están acorde a los gustos de los niños. También transmite a través de juegos los conocimientos iniciales para la enseñanza de los niños es un gran aporte y ayuda para los maestros trabaja muy bien con las imágenes, ya que son imágenes propias para los niños.

Mejoraría mucho si refrescaran los sonidos y pudieran sonidos en algunos sitios que hacen falta, pero realmente pipo es un multimedia hecho en castellano y hay frases que nosotros no las entendemos y necesariamente tendría que aparecer un multimedia ecuatoriano, para que nuestros niños se eduquen con nuestras costumbres y palabras.

3.2.2 ANALISIS DE MI PRIMERA ENCARTA



FIGURA III. 24. Mi Primera Encarta

Mi primera encarta es la última versión de la exitosa enciclopedia virtual de encarta, esta contiene aún más pertinente y precisa información de antecedentes y materiales multimedia que pueden ser útiles a los estudiantes.

También contiene una gran cantidad de información disponible para toda la familia: miles de artículos informativos y las imágenes fotográficas, cientos de videos y filmes de animación y otros materiales multimedia necesarios para adquirir conocimientos.

Acompañado también de juegos que refuerzan el conocimiento.

ANÁLISIS GRÁFICO DE MI PRIMERA ENCARTA	
EL COLOR	
ANÁLISIS CROMÁTICO	DESCRIPCIÓN GRÁFICA
MODELOS DE COLOR	
RGB	
PROPIEDADES DE COLOR	
<p>Tono: Colores primarios secundarios, pero la mayoría se usa colores terciarios</p> <p>Valor: Los colores si han sido mezclados con el blanco y con el negro para obscurecerlos o aclararlos. —————></p> <p>Saturación: Si tenemos saturación de colores.</p>	
RELACIÓN DE COLORES	
<p>Contrastes de luminosidad</p> <p>Contraste de complementarios</p>	
GAMA DE COLORES	

TABLA III. XVI
Análisis del Color, Mi Primera Encarta

LEYES COMPOSITIVAS	
<p>LEY DE CONTINUIDAD:</p> <p>La encontramos en el menú de ingreso</p>	
<p>LEY DE SIMILITUD:</p> <p>Encontramos en estas sombrillas.</p>	

TABLA III. XVII
Leyes Compositivas, Mi Primera Encarta

CATEGORIAS COMPOSITIVAS	
<p>SIMETRÍA</p> <p>En todas las escenas existe asimetría</p>	
<p>EQUILIBRIO</p> <p>No existe equilibrio</p>	

RITMO	
<p>Ritmo continuo.- Los íconos de sonido están ubicados unidireccionalmente.</p> <p>Ritmo formal.- En las formas cuadradas y los íconos de sonido.</p>	
MOVIMIENTO:	
TEXTURA	
No existe	
PROPORCIÓN	
Encontramos proporción en la distribución de los recuadros..	

TABLA III. XVIII
Categorías Compositivas, Mi Primera Encarta

ELEMENTOS COMPOSITIVOS DE LA DIAGRAMACIÓN DE UNA PÁGINA	
RETÍCULA	
Retícula jerárquica	
ILUSTRACIONES	
No tiene ilustraciones, utiliza imágenes reales	
TEXTO	<p>La sílaba que acaba en consonante se llama cerrada o ...: tra ba da</p> <p>Puntuación: 3 aciertos / 5 intentos</p> <p>Nuevo intento</p>
Texto principal	
Texto secundario	
FILETES	
Los encontramos en algunos menús de elección como el de idiomas por ejemplo.	
ÁREAS DE DESCANSO VISUAL	
En la parte derecha del multimedia siempre se muestra un área de descanso visual	

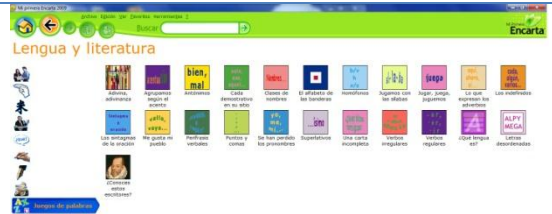





FONDO	
Se maneja un fondo blanco en todo el multimedia, en contadas escenas encontramos fondos con degradación de colores.	
TIPOGRAFÍA	
En sus textos principales como secundarios utiliza palo seco, lineales	

TABLA III. XIX
Elementos compositivos de la diagramación de una página, Mi Primera Encarta

SEMÁNTICA DE LA IMAGEN	
Valor denotativo.	
Mi primera encarta, no transmite sensaciones en los niños, ya que toda su composición gráfica es demasiado elemental.	
Valor Connotativo.	
Las imágenes que utiliza son de significado común en diferentes países, en el léxico se encuentra que utiliza es el castellano que es hablado en España	
Tipos de Imágenes por su significado	
Utiliza imágenes monosémicas	
Lenguaje de las formas	
Utiliza formas cuadradas	










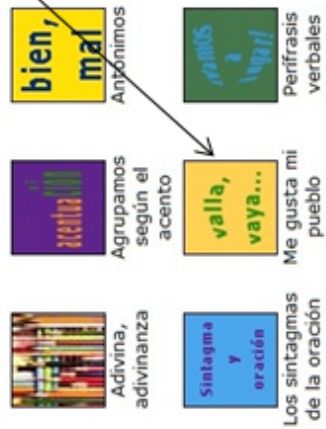


Simbología del color en los niños.	
<p>Los colores más predominantes son:</p> <p>El azul, anaranjado y el violeta, por sus tonos brillantes y contrastantes pueden causar interés en los niños, y transmitir energía, vitalidad con su combinación.</p>	
Gráfica infantil	
<p>Como las imágenes utilizadas son reales, se puede observar que no son las más adecuadas para niños.</p>	

TABLA III. XX
Semántica de la imagen, Mi Primera Encarta

ANÁLISIS DEL OBJETO MULTIMEDIA: MI PRIMERA ENCARTA		
METODOLOGÍAS		
Elementos globales de multimedia		
Interactividad		
Aciertos		Desaciertos
 <p>Información de actividades en todos los juegos.</p> <p>Participación del usuario.</p>		 <p>Opciones de juegos estáticos y sin movimiento.</p>
Inexistencias		Observaciones
 <p>No existe letras o sonidos que acompañen a los menús de juegos.</p> <p>Registro del estudiante.</p>		<p>Este interface es muy estático y nada atractivo si con unos menús sencillos formados con imágenes y letras sin movimiento y al no tener registro del estudiante la educación no es personalizada.</p>

Comunicación audiovisual	
Aciertos	Desaciertos
<p>Utilización de fotografías para demostrar el concepto lo más real posible</p>  	<p>Falta de juegos con mas gráficos que de letras.</p> 
Inexistencias	Observaciones
<p>Gráficos clipart o animados.</p>	<p>La falta de gráficos animados causa el aburrimiento cansancio, y que el niño se aleje de este multimedia.</p>

Argumento		
Aciertos		Desaciertos
Inexistencias		Observaciones
No existe argumento		Mi primera encarta es un multimedia que no tiene un argumento, no cuenta ninguna historia y su objetivo simplemente es el de que el niño entre a los juegos a través de los distintos menús.
Metáfora		
Aciertos		Desaciertos
Inexistencias		Observaciones
No existe metáfora		Ya que la Metáfora solo es la representación gráfica del argumento no existe metáfora simplemente existen gráficos que representan en algo lo que se esta estudiando.
Diseño de Interface		
Aciertos		Desaciertos
<ul style="list-style-type: none"> - Utilización de gráficos representativos para cada escena. - Menús a través de gráficos y palabras 		<ul style="list-style-type: none"> - Botones estático. 

Inexistencias	Observaciones
<ul style="list-style-type: none"> - Sonidos que acompañan a los botones para que el niño entienda que está aplastando y para donde quiere ir. - Menús animados. 	<p>Ya que es un multimedia cuyo objetivo es que los niños conozcan las letras y empiecen a leer, la presencia de palabras en el menú o en botones no favorece, ya que los niños no van a saber que dicen y no entienden la función de dicho botón.</p>
Estructura	Desaciertos
<p>Aciertos</p>  <p>- La estructura que utilizan es la hipermedia.</p>	 <p>- Permite entrar a cualquier juego sin un orden específico</p>

Inexistencias	Observaciones
<p>Manejo de contenido</p> <p>Aciertos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tener una la información de cada tema, en los juegos. - Mantener la siempre las preguntas o la información de lo que se debe hacer en cada juego - La enseñanza a través de juegos para que el niño no se canse. 	<p>Desaciertos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilización de palabras desconocidas, o de otro idioma. - Utilización de letras en forma que el niño no conoce. - Juegos no adecuados para los niños que recién empiezan a leer.
Inexistencias	Observaciones
<p>Un juego de vocales. Juegos fáciles.</p>	<p>Los contenidos son muy avanzados para niños no pueden jugar solo, necesariamente se requiere la ayuda de un adulto.</p>








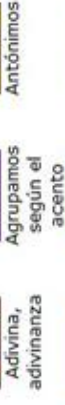
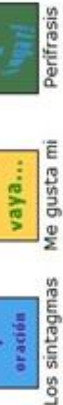
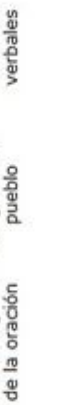
Guion	
Aciertos	Desaciertos
<p>Espacios predeterminados para los juegos.</p>  <p>- Espacio predeterminado para menús.</p> 	<p>Espacio de descanso visual muy grande y desaprovechado.</p> 
Inexistencias	Observaciones
<p>De imágenes animadas</p> 	<p>El guion es muy importante y se nota que si está presente, ya que no hay mucha variación de posición u objetos sueltos, todo tiene su lugar y posición predeterminada.</p>

TABLA III. XXI

Elementos globales del multimedia, Mi Primera Encarta

Componentes de Multimedia			
Texto			
Aciertos		Desaciertos	
 <p>Jugamos con las sílabas.</p> <p>ne fa to zip</p> <p>Unidad más pequeña de la lengua.</p> <p>Conjunto de letras o grafías.</p> <p>Unión de dos vocales en una única sílaba.</p> <p>La sílaba que inicia una oración se llama...</p>		<p>Palabras fáciles en los juegos.</p> <p>Letras sencillas no ornamentales.</p> <p>Presencia de texto como ayuda en todo el juego.</p>	
Inexistencias		Observaciones	
		La presencia de texto en este multimedia es indispensable ya que es un multimedia que nos ayuda a aprender a leer y escribir.	
Hipertexto			
Aciertos		Desaciertos	
 <p>¿Qué lengua es?</p> <p>Nivel 1: Relaciona cada audio con la lengua que se escucha.</p> <p>El francés es el idioma oficial en Francia, Bélgica y Suiza, además de los territorios franceses de ultramar.</p>		<p>Tamaño muy pequeño.</p> <p>Palabras pequeñas y colores no muy visibles.</p>	

Inexistencias	Observaciones
	Ya que los hipertextos rompen la rutina del multimedia es muy necesaria su presencia.
Imágenes	
Aciertos	Desaciertos
<p>- Utilizar imágenes de las letras y palabras que van a utilizar</p> <div data-bbox="571 1496 880 1899">  <p>Adivina, adivinanza</p>  <p>Agrupamos según el acento</p>  <p>Me gusta mi pueblo</p>  <p>Antónimos</p>  <p>Perifrasis verbales</p> </div>	<div data-bbox="587 667 981 1070">  </div> <ul style="list-style-type: none"> - Muy estáticas. - Presencia de imágenes reales o fotografías.
Inexistencias	Observaciones
<p>Imágenes animadas o con movimiento. Imágenes en forma de <u>clipart</u> que son muy atractivas para los niños.</p>	<p>Las imágenes reales o fotografías cansan y no atraen a los niños, por esta razón no es recomendable el uso de ésta en juegos para niños. Y como es multimedia las imagen animadas son las que tienen que estar presentes</p>


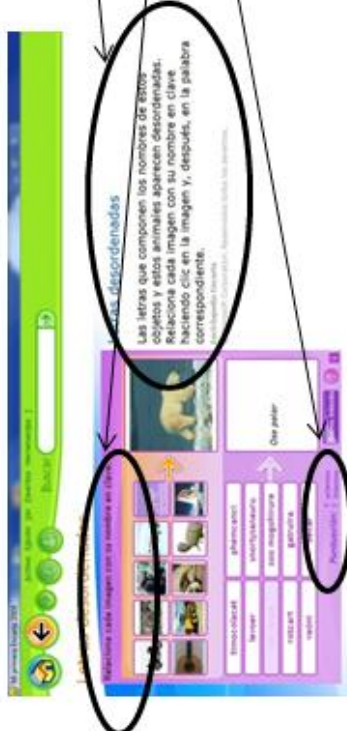

Sonido		
Aciertos		Desaciertos
<p>- Juego a través de sonido para saber los idiomas.</p> 		-
Inexistencias		Observaciones
<p>Sonido en los menús. Sonido en juegos. Sonido para saber cuando se termina el juego. Sonidos que acompañen a los juegos para no hacerse monótonos.</p>		No existen sonidos y gracias a esto el juego se hace aburrido y monótono y no lo hace atractivo.

TABLA III. XXII
Componentes de Multimedia, Mi Primera Encarta

CLASIFICACIÓN DE LOS MATERIALES DIDÁCTICOS MULTIMEDIA	
Atendiendo a su estructura	
Materiales formativos directivos.	 <p>Ya que proporcionan:</p> <p>Información inicial</p> <p>Proponen preguntas y ejercicios a los alumnos</p> <p>Corrigen los resultados.</p>
	<p>TABLA III. XXIII</p> <p>Clasificación de los materiales didácticos multimedia, Mi Primera Encarta</p>
FUNCIONES DE LOS MATERIALES MULTIMEDIA EDUCATIVOS	
Instructiva	
	 <p>Mediante letras esta presente siempre lo que se debe hacer en cada juego.</p>


<p>Informativa</p>	 <p>Presenta información adicional para cada juego</p>
<p>Evaluadora</p>	<p>Muestra los errores y aciertos a lo largo de toda la aventura de aprender a leer.</p> <p>Puntuación: 6 aciertos 7 intentos</p> <p>Nivel # 1 2</p>

TABLA III. XXIV
Funciones de los materiales multimedia educativos, Mi Primera Encarta





VENTAJAS Y DESVENTAJAS	
Ventajas	Desventajas
<p>• Interacción.</p>  <p>• Facilitan la evaluación y control.</p> 	<p>• Diálogos muy rígidos.</p>  <p>• Cansancio visual.</p>  <p>• Distracción. (ya que este juego puede distraer de otras actividades al niño)</p>

TABLA III. XXV
Ventajas y desventajas, Mi Primera Encarta

Conclusiones de Encarta:

Mi primera encarta es una enciclopedia que su ultima versión fue creada en el 2009, ya que su función es de consulta y de dar datos específicos, claro esta que tiene juegos para niños pero no son especializados en una área y simplemente son refuerzos de la materia o teoría que posee en esta enciclopedia.

Gráficamente tiene muchas falencias puesto que no encontramos un diseño adecuado para niños, están ausentes muchos elementos compositivos, la cromática no es la adecuada, las imágenes no son las indicadas más que todo si se dirige a un segmento de niños entre 6 y 7 años.

3.2.3 ANALISIS DE ABRAPALABRA



FIGURA III. 25. Abrapalabra


ABRAPALABRA es una colección interactiva que cubre en forma sistemática y completa el proceso de aprendizaje de la lectura, desde la ejercitación y desarrollo de funciones psicológicas básicas, hasta la comprensión de las letras. Un material completamente didáctico que permitirá a los chicos aprender mucho sobre la lectoescritura, además de que estimulará su interés por el estudio y permitirá que disfrute en el proceso.





ANÁLISIS GRÁFICO DE ABRAPALABRA	
EL COLOR	
ANÁLISIS CROMÁTICO	DESCRIPCIÓN GRÁFICA
MODELOS DE COLOR	
RGB	
PROPIEDADES DE COLOR	
<p>Tono: Colores primarios secundarios e intermedios, y terciarios</p> <p>Valor: Los colores si han sido mezclados con el blanco y con el negro para oscurecerlos o aclararlos.</p> <p>Saturación: Si tenemos saturación de colores.</p>	
RELACIÓN DE COLORES	
Contrastes de Temperatura	
Contrastes de luminosidad	
Contraste de complementarios	
GAMA DE COLORES	
<p>Dentro de toda la composición encontramos la gama de colores cálidos en un 30% existiendo predominancia del rojo y la gama de colores fríos en un 70% (verde, violeta, azul y sus degradados)</p>	

TABLA III. XXVI
Análisis del Color, Abrapalabra

LEYES COMPOSITIVAS	
<p>LEY DE CONTINUIDAD:</p> <p>La encontramos al agrupar visualmente los sapos y las hojas en las que están.</p>	
<p>LEY DE SIMILITUD:</p> <p>Encontramos esta ley en varias escenas una de ellas en estas cajas, lo son en el factor formal, y tonal (café).</p>	

TABLA III. XXVII
Leyes Compositivas, Abrapalabra

CATEGORÍAS COMPOSITIVAS	
<p>SIMETRÍA</p> <p>En la mayoría de escenas podemos observar que hay simetría.</p>	

<p>EQUILIBRIO</p> <p>Encontramos equilibrio simétrico en la primera escena, y en la segunda vemos equilibrio asimétrico que es el que más se encuentra presente</p>	
<p>RITMO</p> <p>Ritmo compuesto alterno</p> <p>Ritmo cromático</p> <p>Ritmo continuo</p> <p>Ritmo formal</p>	
<p>MOVIMIENTO:</p> <p>Existen movimiento real, cuando los personajes hablan, cantan, bailan, aquí un ejemplo de ello tenemos este juego en donde hay que buscarle la pareja a este elefante, una vez acertada en dicha elección, los personajes comienzan a tocar instrumentos cantar y bailar.</p>	
<p>TEXTURA</p> <p>Encontramos texturas en algunos de los juegos pero solo en un 40%, por ejemplo hay texturas de:</p> <ul style="list-style-type: none"> Rocas Césped Tejidos Madera Cáscaras de frutas 	





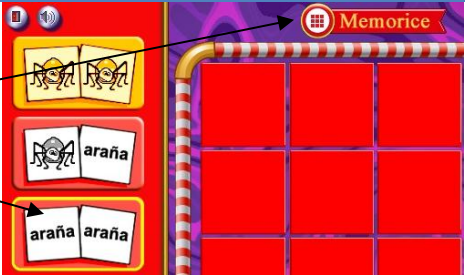
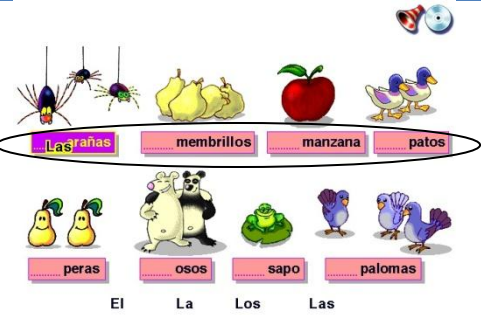


	
PROPORCIÓN	
Los elementos no son proporcionales, por ejemplo el tamaño de estos duraznos se muestra igual al de un niño.	

TABLA III. XXVIII
Categorías Compositivas, Abrapalabra

ELEMENTOS COMPOSITIVOS DE LA DIAGRAMACIÓN DE UNA PÁGINA	
RETÍCULA	
Retícula jerárquica, la misma que se adapta de acuerdo a los elementos gráficos que se presenten en cada escena.	
ILUSTRACIONES	
Utiliza ilustraciones empezando por cada personaje que aparece en cada escena	

<p>TEXTO:</p> <p>Texto principal</p> <p>Texto secundario</p>	
<p>FILETES</p> <p>En el juego que hay que completar las frases, debajo de cada imagen está el nombre de cada una de ella sobre un filete</p>	
<p>ÁREAS DE DESCANSO VISUAL</p> <p>En el juego en donde encontramos mayor presencia de éstas áreas es en el juego en el que hay que completar las oraciones.</p>	
<p>FONDO</p> <p>Los fondos utilizados son ilustraciones, en algunos casos utiliza fondos vectorizados con figuras orgánicas, en otros paisajes y en otros tan solo se muestra un fondo blanco.</p>	

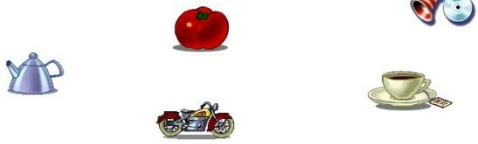



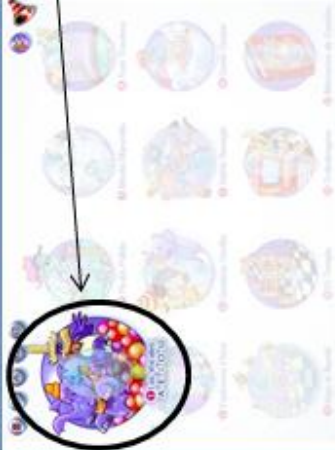



TIPOGRAFÍA	
<p>En sus textos principales como secundarios utiliza palo seco, lineales, como podemos observar, no hay variedad de tipografía</p>	<div data-bbox="858 241 1337 383">  </div> <div data-bbox="927 405 1198 517"> <ul style="list-style-type: none"> El <u>tomate</u> es rojo. La <u>moto</u> tiene dos ruedas. La _____ está en el fuego. En la _____ tengo té. </div> <div data-bbox="863 539 1302 595"> <div>tetera</div> <div>sartén</div> <div>taza</div> </div>

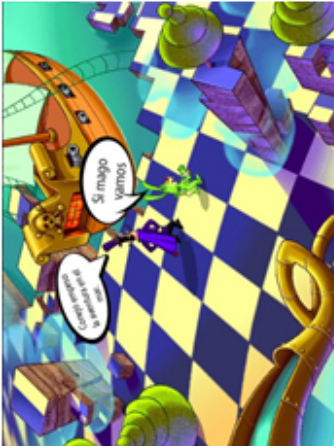
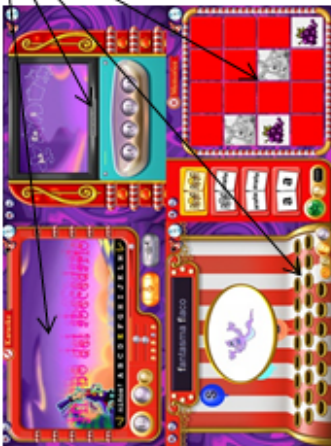
TABLA III. XXIX
Elementos compositivos de la diagramación de una página, Abrapalabra


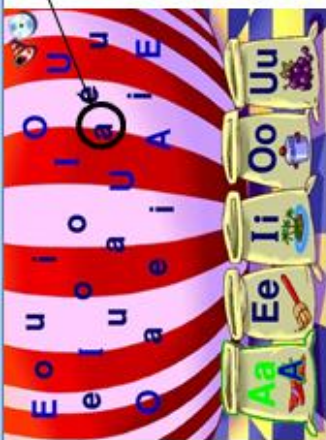




SEMÁNTICA DE LA IMAGEN	
<p>Valor denotativo.</p> <p>Abrapalabra, solo al escuchar su nombre evoca magia.</p>	
<p>Valor Connotativo.</p> <p>Abrapalabra produce una fácil asimilación para los niños, puesto que utiliza un léxico e imágenes que son de similar significado sin importar la diferencia de regiones o culturas de las que provengan los receptores.</p>	
<p>Tipos de Imágenes por su significado</p> <p>Utiliza imágenes monosémicas</p>	





Lenguaje de las formas	
Utiliza forma circulares y circulares concéntricas, zigzag, y cuadrados	
Simbología del color en los niños.	
Los colores más predominantes son: El azul que transmite tranquilidad, violeta que está relacionado con la magia, es el color preferido del 75% de niños de etapa escolar, el verde que está asociado a la naturaleza. La combinación de estos colores transmite serenidad en los niños.	
Gráfica infantil	
Aquí también observamos que la gráfica infantil está evolucionada, ya que el personaje está inmerso en situaciones lo cual genera interés en los niños, existe detalle moderado en los escenarios.	





TABLA III. XXX
Semántica de la imagen, Abrapalabra




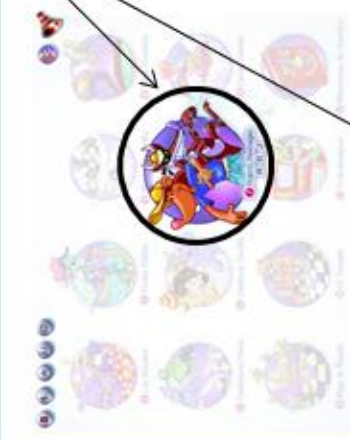

ANÁLISIS DEL OBJETO MULTIMEDIA: ABRA PALABRA		
METODOLOGÍAS		
Elementos globales de multimedia		
Interactividad	Aciertos	Desaciertos
	<p>Menús claros con iconos y mostrando las letras de estudio</p>  <p>Participación en los juegos por el usuario.</p> 	<p>La presencia de muchos personajes secundarios para el aprendizaje de cada letra.</p>  <p>Demasiada escenificación una para cada letra.</p> 





	<p>Introducciones animadas para el inicio de una nueva letra de estudio, con una distinta aventura.</p>		
	<p>Juegos de refuerzo al final de cada letra de estudio.</p>		
Inexistencias			Observaciones
<ul style="list-style-type: none"> - Un registro para que la enseñanza se mas personalizada. - Una guía de progreso. - Guía de avance. 			<p>La falta de un registro y de información de acierto y desaciertos hace de este multimedia de más juegos que de aprendizaje ya que el niño ni el maestro no tiene una referencia de errores del niño.</p>




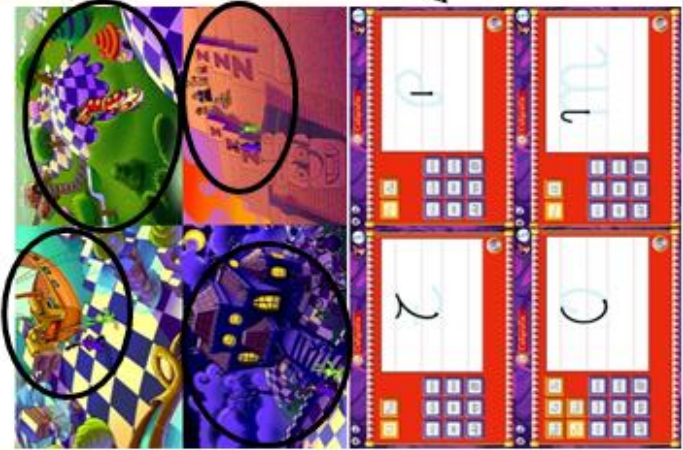
Comunicación audiovisual	
Aciertos	Desaciertos
<p>- Entornos propios para el target.</p> 	<p>- Letras utilizadas en forma que no son conocidas por los niños.</p> 
<p>- Gráficos que acompañan con movimiento en cada fin de juego.</p> 	<p>- Juegos con palabras cuando se esta enseñando una letra.</p> 
<p>- Sonido que indica al inicio que tenemos que hacer.</p> 	<p>- Colocación de imágenes que no son conocidas por los niños, de manera de abstracciones.</p> 

	<p>- Personajes animados que llaman la atención de los niños</p>		
<p>Inexistencias</p> <p>- La presencia del título o la letra de estudio.</p>		<p>Observaciones</p> <p>Las imágenes en la mayoría son las correcta, solo algunas abstracciones de algunos objetos que no serían interpretadas y no es correcto utilizar abstracciones en niños.</p>	
<p>Argumento</p>	<p>Aciertos</p>	<p>Desaciertos</p>	
 	<p>- Su argumento es la utilización de la magia para aprender venciendo a varios antagonistas.</p> <p>- Llamando la atención de los niños en la utilización de la magia para los distintos juegos.</p>		<p>- La repetitiva aparición del mago con la frase <u>abrapalabra</u> en cada fin de juego.</p>

Inexistencias	Observaciones	
Falta la barita del mago.	La magia es algo muy atractivo para los niños y gracias a esto y la aparición de antagonistas hacen un argumento muy bueno	
Metáfora		
Aciertos	Desaciertos	
 <p>- La utilización de un mago junto con su conejo que es el truco más conocido del mago.</p>  <p>- La aparición de antagonistas como fantasmas y esqueletos hacen parte del mundo de la magia</p>	 	<p>- En algunos juegos no se refieren y no se utilizan la magia.</p>
Inexistencias	Observaciones	
De magia en los juegos	En algunos juegos no existe nada de magia y son juegos comunes y corrientes	


Diseño de Interface		
Aciertos		Desaciertos
<p>Menús a través de gráficos acompañados de las letras estudiadas.</p>  <p>Presencia de menús internos para ver cada juego de las letras.</p>  <p>Menús de repetición y de salida siempre presente.</p> 		<p>Ningún orden poder entrar en cualquier juego sin un orden específico.</p>  
Inexistencias		Observaciones
<p>Un orden o secuencia para la enseñanza</p>		<p>Al no tener un orden o secuencia y al poder entrar en cualquier juego el niño no tiene una enseñanza adecuada y al momento que entra en una letra el niño experimenta y no aprende.</p>

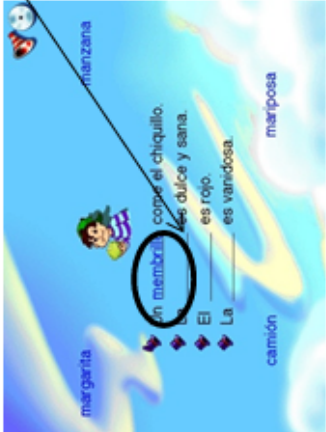
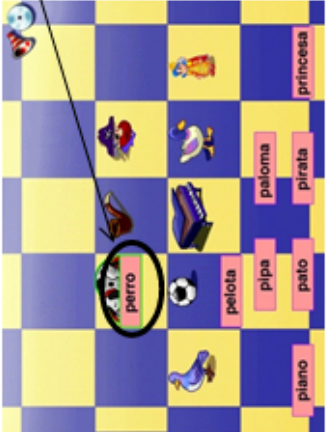
Estructura		
Aciertos		Desaciertos
<p>- La estructura que utilizan es la <u>hipermedial</u>.</p> 		<p>- Poder entrar a cualquier juego.</p> 
Inexistencias		Observaciones
		La hipermedia nos permite navegar con facilidad pero no es recomendable para un multimedia educativo ya que no tienen un orden pedagógico y la educación es al azar.
Manejo de contenido		
Aciertos		Desaciertos
<p>- Menús con su respectiva letra de estudio.</p> 		<p>- Utilización de letras no conocidas para los niños (la letra a no es como la que les enseñan en las escuela)</p> 



Guion	Aciertos	Desaciertos
	<p>- Gráficos en su cito en cada uno de los juegos.</p> 	<p>-</p> <p>Demasiados escenarios de juegos que parecen no existir guion.</p>  
	<p>- Introducción al inicio de cada letra.</p> 	
	<p>- Mismo esquema para juegos extras.</p>	

Inexistencias	Observaciones
Introducciones de cada letra de estudio.	Por la presencia de varios escenarios y distintos personajes pareciera que no existiera guion

TABLA III. XXXI
Elementos globales de multimedia, Abrapalabra

Componentes de Multimedia		
Texto	Aciertos	Desaciertos
		<p>Letras sencillas no ornamentales.</p> <p>Presencia de texto como ayuda en todo el juego.</p> <p>Palabras fáciles en los juegos.</p>

Inexistencias	Observaciones
	El texto está presente en todo el multimedia, ya que es un multimedia que enseña a leer.
Hipertexto	Desaciertos
Aciertos	
 <p>- Ayudando para formación de frases en los juegos.</p>	
 <p>- También para formar los nombres de objetos.</p>	

Inexistencias	Observaciones
Hiper textos que acompañen con los menús.	Ya que los hipertextos rompen la rutina del multimedia es muy necesaria su presencia, en este multimedia presente siempre en juegos, necesariamente falta la presencia de hipertextos también como ayudante de pedagogía.
Imágenes	Imágenes
Aciertos	Desaciertos
 <ul style="list-style-type: none"> - Utilización de <u>clipart</u> atractivos para los niños de esta edad. - Presencia de imágenes conocidas para los niños. - Aparición de imágenes animadas en la totalidad del multimedia las cuales atraen y mantienen la atención de los niños en todo momento. 	 <p>Imágenes desconocidas para los niños.</p> <p>abstractas para los niños.</p>
Inexistencias	Observaciones
	Las imágenes de este multimedia educativo concuerdan con el target e incentivan a seguir adelante para seguir descubriendo más y más.

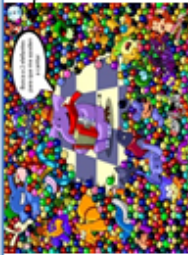
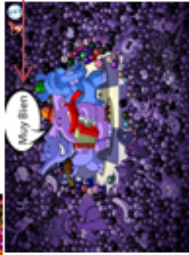

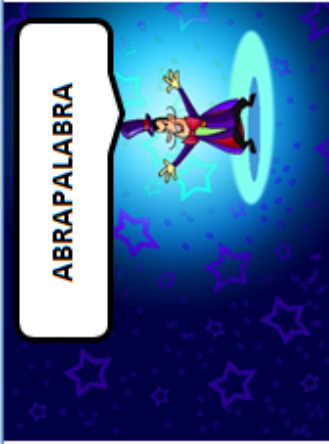
Sonido		
Aciertos		Desaciertos
  	<p>Dialogo de bienvenida con el usuario explicando para qué es este multimedia.</p>	
	<p>Mencionan cuando el usuario acierte y se equivoca</p>	<p>Mismo sonido cada vez que se cambia a un juego o actividad.</p>
	<p>Una opción donde mencionan que actividad tiene que realizar.</p>	
Inexistencias		Observaciones
		<p>Los sonidos son los correctos para el target, simplemente que cada vez que se termina cada juego o actividad, es el mismo sonido de ABRA PALABRA que se escucha.</p>

TABLA III. XXXII
Componentes del Multimedia, AbraPalabra

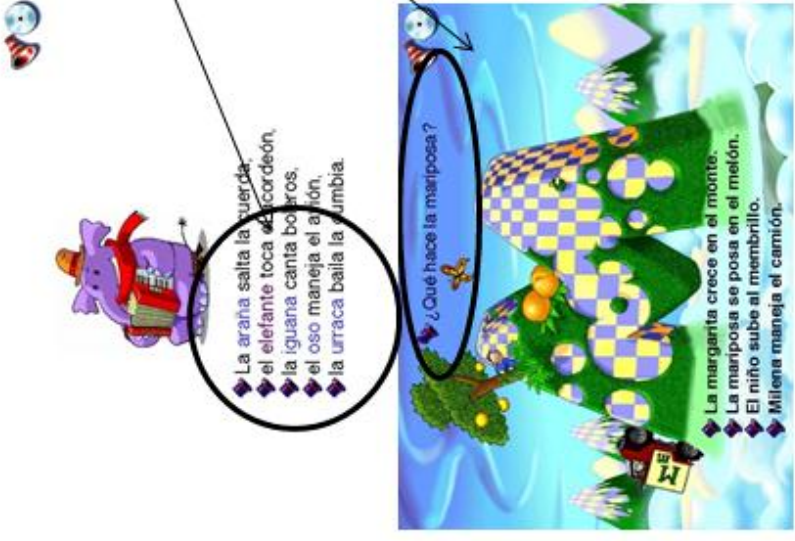
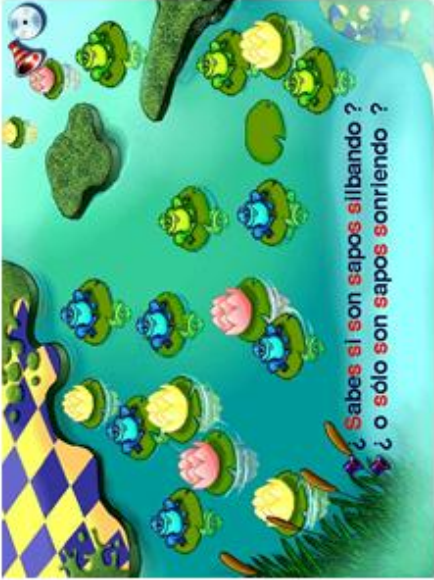
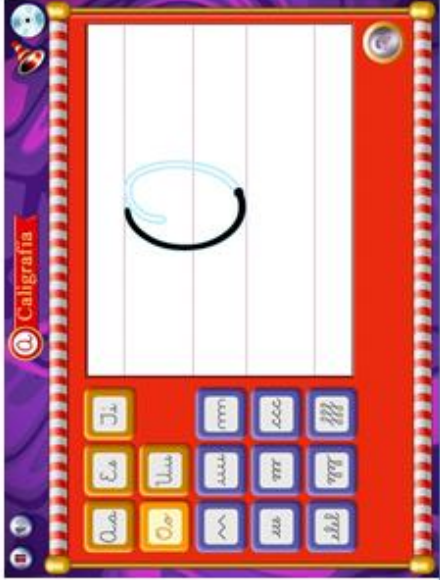
CLASIFICACION DE LOS MATERIALES DIDACTICOS MULTIMEDIA	
Atendiendo a su estructura	
Materiales formativos directivos.	<div><p>La araña salta la cuerda. El elefante toca el acordeón. La iguana canta boleros. El oso maneja el avión. La urraca baila la jumbia.</p><p>¿Qué hace la mariposa?</p><p>La margarita crece en el monte. La mariposa se posa en el melón. El niño sube al membrillo. Milena maneja el camión.</p></div> <p>Ya que proporcionan:</p> <ul style="list-style-type: none">- Información inicial- Proponen preguntas y ejercicios a los alumnos

TABLA III. XXXIII

Clasificación de los materiales didácticos multimedia, [Abrapalabra](#)

FUNCIONES DE LOS MATERIALES MULTIMEDIA EDUCATIVOS	
Instructiva	<div></div> <div><ul style="list-style-type: none">- Ya que gracias al sonido orientan y guían al estudiante.- Los sonidos en este multimedia educativo son indispensables ya que están presentes en todos los juegos dando las indicaciones</div>
Informativa	<div></div> <div><ul style="list-style-type: none">- Presentan unos contenidos que proporcionan información.</div>




Motivadora		<ul style="list-style-type: none">- Debe mantener el interés de los estudiantes.- En este multimedia la atención la mantienen a través de su argumento y mientras se va avanzando van motivando para seguir hacia el tesoro.
------------	---	---

TABLA III. XXXIV
Funciones de los materiales multimedia educativos, Abrapalabra

VENTAJAS Y DESVENTAJAS		
Ventajas		Desventajas
<ul style="list-style-type: none">• Interés. Motivación. 		<ul style="list-style-type: none">• Distracción. (ya que este juego puede distraer de otras actividades al niño)




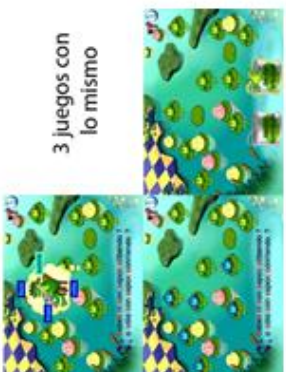
 <p>Interacción.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo de la iniciativa. 	 <p>¡Peligro! Pirata Pálido posee poderes peligrosos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Diálogos muy rígidos. (en cada juego repiten esta frase)
 <p>¡Peligro! Pirata Pálido posee poderes peligrosos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Proporcionan información. • Contacto con las nuevas tecnologías y el lenguaje audiovisual. 	 <p>3 juegos con lo mismo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cansancio visual y otros problemas físicos.

TABLA III. XXXV
Ventajas y desventajas, **Abrapalabra**

Conclusiones de Abrapalabra:

Hace alusión a su nombre ya que dentro de su composición utiliza elementos gráficos que personalizan cada escena haciendo que cada uno de ellos tenga una función, las ilustraciones, colores, tipografía, formas, están acorde al target al que va dirigido este multimedia.

Este es un multimedia muy adecuado para los niños, con sus gráficos, sonidos, personajes y en si con toda una gama de elementos atractivos y que mantienen al niño pegado en sus juegos, la idea de usar a la magia como punto de partida par alcanzar que los niños aprendan es una idea muy buena y gracias al manejo adecuado de las imágenes que representan muy bien a la idea hacen de este un multimedia muy bueno.

3.2.4 ANALISIS DEL CONEJO LECTOR CAMINO A LA LECTURA



FIGURA III. 26. El Conejo Lector Camino a la lectura

EL Camino de la lectura es un programa de lectura sistemática que sigue un orden cuidadosamente diseñado. Sus 40 libros de cuentos de fácil lectura infunden en los jóvenes lectores una sensación de confianza desde el principio. Asimismo las actividades de las casa de los juegos los animan a jugar con el idioma.

Recomendado para niños de ente 4 y 7 años.





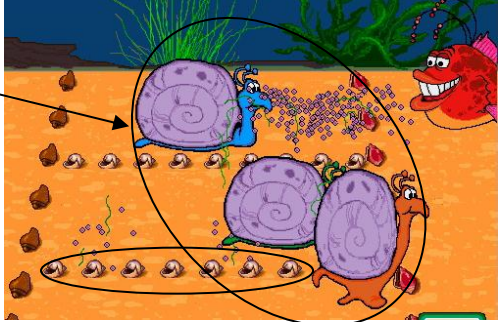
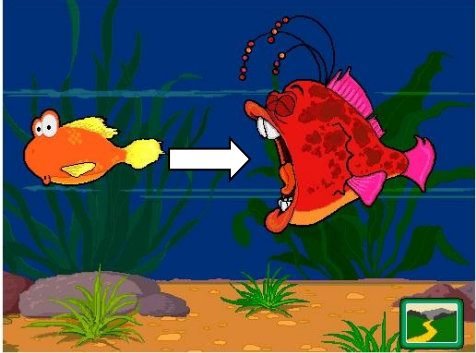

ANÁLISIS GRÁFICO DE CONEJO LECTOR	
EL COLOR	
ANÁLISIS CROMÁTICO	DESCRIPCIÓN GRÁFICA
MODELOS DE COLOR	
RGB	
PROPIEDADES DE COLOR	
<p>Tono: Colores primarios secundarios e intermedios,</p> <p>Valor: Los colores si han sido mezclados con el blanco y con el negro para oscurecerlos o aclararlos.</p> <p>Saturación: Si tenemos saturación de colores.</p>	
RELACIÓN DE COLORES	
Contrastes de luminosidad	
Contrastes de Temperatura	
Contraste de complementarios	
GAMA DE COLORES	
<p>Dentro de toda la composición encontramos la gama de colores cálidos (naranja, rojo, café) en un 50% y la gama de colores fríos en un 50%.(verde, azul, gris)</p>	

TABLA III. XXXVI
Análisis del Color, Conejo Lector

LEYES COMPOSITIVAS	
<p>LEY DE CONTINUIDAD:</p> <p>La encontramos al agrupar visualmente los árboles</p>	
<p>LEY DE SIMILITUD:</p> <p>Encontramos esta ley en el factor formal, tonal (violeta, café, rosado) en las uvas, árboles y libros.</p>	

TABLA III. XXXVII
Leyes Compositivas, Conejo Lector

CATEGORÍAS COMPOSITIVAS	
<p>SIMETRÍA</p> <p>En la mayoría de escenas podemos observar que hay asimetría, esta es una de las pocas escenas en donde encontramos simetría.</p>	

<p>EQUILIBRIO</p> <p>En la primera escena vemos la presencia de equilibrio simétrico, y en la segunda vemos equilibrio asimétrico siendo este el que encontramos en la mayor parte de escenarios del multimedia.</p>	
<p>RITMO</p> <p>Ritmo formal.- En los caracoles</p> <p>Ritmo continuo.- Las conchas están ubicadas en un orden sucesivo.</p>	
<p>MOVIMIENTO:</p> <p>Tenemos movimiento Real, en cada escena se demuestra cuando hablan los personajes, cuando realizan gestos, aquí un ejemplo de ello tenemos este juego en donde el pez pequeño se mueve hacia la boca del pez grande.</p>	
<p>TEXTURA</p> <p>Encontramos texturas en algunos de los juegos pero solo en un 70%, por ejemplo hay texturas de:</p> <p>Madera</p> <p>Suelo</p>	


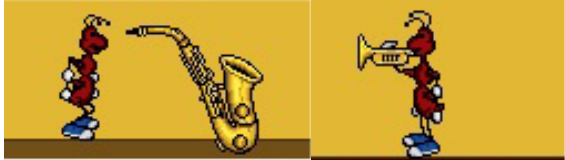

<p>Piedra</p> <p>Pared</p> <p>Teja</p>	
<p>PROPORCIÓN</p> <p>Aquí podemos observar que los elementos no tiene proporción, por ejemplo el tamaño de la hormiga se muestra igual al de un saxofón, y en otra escena el tamaño de la hormiga es considerablemente mayor a una corneta.</p>	

TABLA III. XXXVIII
Categorías Compositivas, Conejo Lector

ELEMENTOS COMPOSITIVOS DE LA DIAGRAMACIÓN DE UNA PÁGINA	
<p>RETÍCULA</p> <p>Retícula jerárquica, encontramos que los elementos están en yuxtaposición, visualmente se elabora una estructura que los coordina.</p>	

<p>ILUSTRACIONES</p> <p>Utiliza ilustraciones empezando por cada personaje que aparece en cada escena, ya que esto es indispensable al momento de animar.</p>	
<p>TEXTO:</p> <p>Texto principal</p> <p>Texto secundario</p>	
<p>FILETES</p> <p>En cada juego al dar clic en cada personaje u objeto se despliega un filete en el cual se indica la función de cada uno de ellos.</p>	
<p>ÁREAS DE DESCANSO VISUAL</p> <p>Existen pocas áreas de descanso visual, ésta es una de las escenas en donde la encontramos.</p>	









<p>FONDO</p> <p>Los fondos utilizados son ilustraciones, se utiliza escenarios de bosques, lagos, castillos, montañas.</p>	
<p>TIPOGRAFÍA</p> <p>Tanto en sus textos principales como secundarios utiliza palo seco, lineales, como podemos observar, no hay variedad de tipografía</p>	

TABLA III. XXXIX
Elementos compositivos de la diagramación de una página, Conejo Lector







SEMÁNTICA DE LA IMAGEN	
<p>Valor denotativo.</p> <p>El conejo lector nos trasporta a un mundo imaginario en cada relato que nos da,</p>	





Valor Connotativo.	 <p>Pablo cierra la sábana.</p>
<p>Se utiliza objetos y términos que son de significado universal, por eso no hay complicaciones.</p>	
Tipos de Imágenes por su significado	
<p>Utiliza imágenes simples</p>	
Lenguaje de las formas	
<p>En su mayoría se usa formas circulares y rectangulares</p>	
Simbología del color en los niños.	
<p>Los colores más predominantes son:</p> <p>Café en este caso hace énfasis en la tierra, el anaranjado que despierta el intelecto, azul que lo encontramos el agua, el cielo, paredes produciendo sensaciones de calma.</p>	
Gráfica infantil	
<p>Los objetos y personajes están relacionados con el espacio, existe un enfoque más realista, los personajes tienen rasgos faciales definidos, expresiones, gestos al caminar, hablar.</p>	


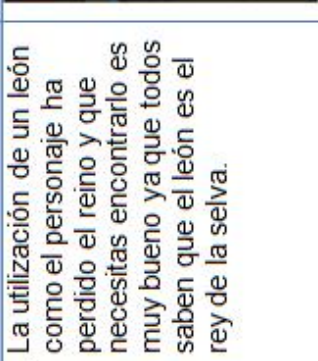


TABLA III. XL
Semántica de la imagen, Conejo Lector

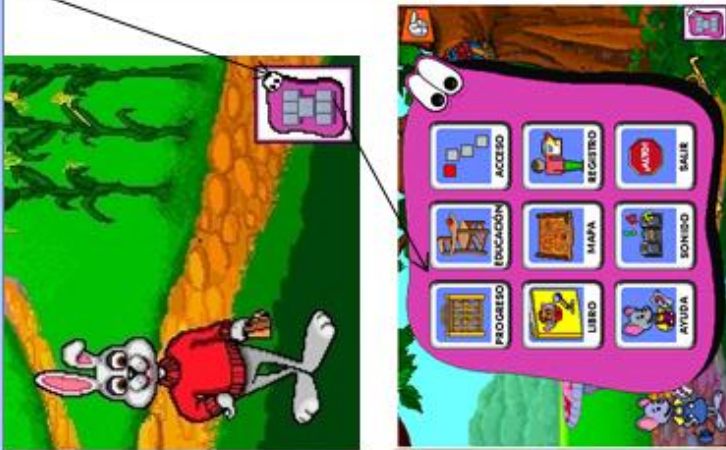

ANÁLISIS DEL OBJETO MULTIMEDIA: CONEJO LECTOR		
METODOLOGÍAS		
Elementos globales de multimedia		
Interactividad	Aciertos	Desaciertos
  	<p>Información de ubicación en el camino.</p> <p>Registro para educación personalizada.</p> <p>Participación en los juegos por el usuario.</p>	   <p>- Muchos personajes en el multimedia: - principales, - para los juegos - para los libros</p> <p>Que dificultan la interactividad por acordarse de ello.</p>






<div data-bbox="301 1691 751 1986"> </div> <p>Antes de leer</p> <p>Luego de leer</p> <p>- Interacción en la lectura de sus libros</p>	<div data-bbox="271 672 922 1102"> </div> <p>-</p> <p>-</p> <p>Dificultad para encontrar los juegos.</p> <p>- Demasiada escenificación, una para cada letra.</p> <p>- Elementos inconsistente y suelto en el sistema sin instrucciones de su función.</p>
<p>Inexistencias</p> <p>- No existe letras o sonidos que acompañen a los menús de juegos.</p> <p>- Guía en cada juego para recordar que se debe hacer</p> <p>- Guía de avance.</p> <p>- Guía para realizar las actividades en cada escenario.</p> <p>- De botón de salida rápido.</p>	<p>Observaciones</p> <p>- Es una regla del multimedia tener siempre un botón para salir del juego en cualquier etapa del juego.</p> <p>- La existencia de muchos personajes y la utilización de ellos en varias partes del multimedia hacen que los niños tengan que memorizarse y confundirse.</p> <p>- Los objetos no están bien colocados en cada uno de los escenarios del multimedia y los niños no saben que hacen y sin que estén jugados todos los elementos no permiten seguir avanzando.</p> <p>- A través de imágenes o menús animados llamamos más la atención de los niños.</p>





Comunicación audiovisual	
Aciertos	Desaciertos
<p>Entornos propios para el target.</p> 	<p>Letras de estudio colocadas en sitios varios sin facilidad de situarlos.</p> 
<p>Gráficos que acompañan con movimiento en cada fin de juego.</p> 	<p>Juegos con palabras cuando se esta enseñando una letra.</p> 
<p>Sonido que indica al inicio que tenemos que hacer.</p> 	<p>Colocación de objetos en escenarios sin un sentido alguno, rompiendo con la estética de los escenarios.</p> 

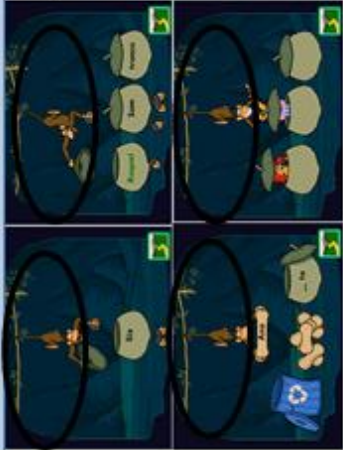

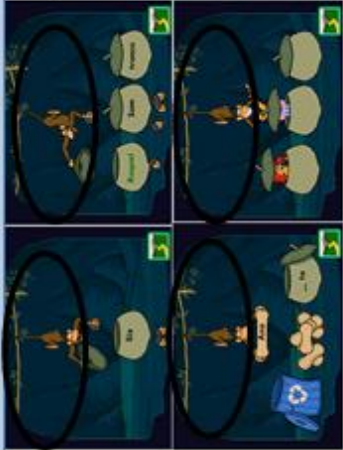
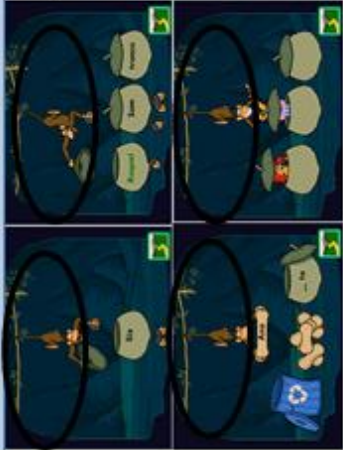
<p>Personajes Principales</p> 	<p>- Personajes animados que llaman la atención de los niños</p>		<p>- Utilización de íconos que no representan lo que quieren decir (como ejemplo en la letra M se tiene que pulsar en unos hongos y eso representa a la música).</p>
<p>Inexistencias</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menús claros y concisos. - Jugos propios para cada letra no juegos de palabras estando estudiando letras. - Para seguir avanzando en este multimedia no existe una guía de lo que se debe hacer y el niño tiene que investigar por si solo. 		<p>Observaciones</p> <p>Al tener varios escenarios y varios personajes realmente confunden al niño en lo que tienen que hacer.</p> <p>Al no tener una guía de lo que se debe hacer el niño experimenta por el multimedia y al no avanzar porque todavía no pulsa o juega con todo lo que debe jugar el niño puede perder el gusto por este multimedia y causar enfado.</p>	
<p>Argumento</p> 	<p>Aciertos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Su argumento que los niños ayuden a encontrar el reino a un león. - Llama la atención al niño y lo mantiene a la expectativa. 	<p>Desaciertos</p> <p>Simplemente aparece una puerta</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - Ningún estímulo cada vez que se abre una puerta.

Inexistencias	Observaciones
El argumento está muy bien llevado ya que todo león necesita un reino y no encuentro ninguna inexistencia en este argumento.	Manejando simplemente mejor los escenarios mejoraríamos muchísimo el argumento, pero tendríamos que hacer esto mediante la realización de un guion muy bien hecho.
Metáfora	Desaciertos
<p data-bbox="496 226 815 566">- La utilización de un león como el personaje ha perdido el reino y que necesitas encontrarlo es muy bueno ya que todos saben que el león es el rey de la selva.</p> 	<p data-bbox="496 566 815 1081">- Que el guía o mentor del león sea un conejo.</p> 
<p data-bbox="815 226 1225 566">- Los juegos con distintos animales es también un acierto ya que son los subordinados del reino animal.</p> 	<p data-bbox="815 566 1225 1081">- La colocación de cosas que no existen en la selva solo para llenar con cosas que empiecen con la letra que estamos aprendiendo.</p> 
Inexistencias	Observaciones
La participación en juegos del personaje principal ya que en los libros participa activamente en las historias.	El argumento como la metáfora está muy bien trabajado, ya que en el reino animal existe un animal llamado el rey de la selva, y los niños lo conocen de esa manera, y al manejar como que se ha perdido el reino, los niños ponen todo empeño para ayudar a recuperarlo.

Diseño de Interface		
Aciertos		Desaciertos
<p>- Menús a través de gráficos no de palabras.</p> 		<p>- Los personajes son los menús (ejemplo: el conejo es el botón que lleva al camino y enseño donde estamos, el león dice que se tiene que aplastar, el ratón al pulsar sobre él, sale información solo del multimedia).</p> 
Inexistencias		Observaciones
<p>- Un menú u opciones de ayuda.</p>		<p>El interface de este multimedia es muy escaso, cuando uno entra simplemente aparece el escenario y con la voz o el audio simplemente dice que letra es y los objetos que empiezan con esa letra o vocal, nunca hay ningún menú ni siquiera sabemos que para seguir en el juego tenemos que aplastar el los libros o todo lo que tenemos que realizar para avanzar.</p>

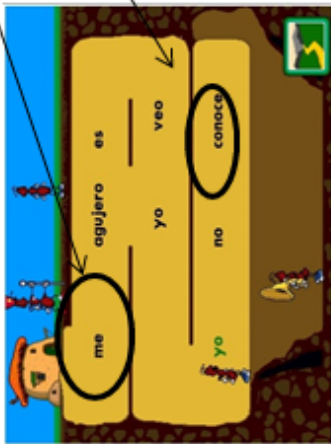

Estructura	
<p>Aciertos</p>   <p>- La estructura que utilizan es la secuencial.</p> <p>AL utilizar esta estructura hacen que el aprendizaje sea ordenado ya que no permiten que el niño experimente de letra en letra sino en orden.</p> <p>- Gracias a esta estructura el aprendizaje se la realiza en orden.</p>	<p>Desaciertos</p>  <p>Cuando el niño se equivoca en la mayoría de opciones del juego igual se deshabilita la siguiente letra.</p>
Observaciones	
Esta estructura facilita el aprendizaje ya que no permiten pasar si no terminan todas las actividades y esto aseguran el aprendizaje de los niños.	
Manejo de contenido	
<p>Aciertos</p>  <p>- Un orden pedagógico de las letras para una mejor enseñanza</p>	<p>Desaciertos</p>  <p>Juegos mediante palabras y no de la letra que está en estudio.</p>




<div>   </div> <div> <ul style="list-style-type: none"> - La enseñanza a través de juegos para que el niño no se canse. </div>	<div>  </div> <div> <ul style="list-style-type: none"> - Aparición de la letra que esta en estudio </div>	<div>  </div> <div> <ul style="list-style-type: none"> - Libros de lectura con palabras complejas, y no solo con silabas, palabras o letras de estudio. </div>	<div> <p>Objetos que no representan las letras de estudio</p> </div>
Inexistencias	Observaciones		
<div> <ul style="list-style-type: none"> - Juegos con las letras de estudio. - Primero silabas para pasar a las palabras. - Una introducción para saber de que letra es el estudio. - La información sobre la letra de estudio, concepto, cómo es y se escribe. </div>	<div> <p>En este multimedia el manejo de contenido no es el correcto ya que en ninguna letra de estudio hay un solo juego o libro con las letras estudiadas o simplemente que empiecen con letras estudiadas.</p> </div>		

Guion	Aciertos	Desaciertos
	<p>- Gráficos en su sitio en cada uno de los juegos.</p> 	<p>Posición de objetos de manera que hacen notar falta de guion.</p> 
	<p>- Presencia de los tres personajes principales en cada uno de los escenarios.</p> 	<p>Muchos escenarios de aprendizaje y sin tener muchas veces nada en común.</p> 
	<p>- Mismo esquema de libros para todos los cuentos en todas las letras de estudio.</p> 	

Inexistencias	Observaciones
Introducciones de cada letra de estudio.	En los escenarios se nota la no presencia de un guion ya que los objetos son puestos en lugares al azar y sin un orden ni estético ni pedagógico, mostrando que son puestos sin motivo solo por llenar espacios. También al tener muchos escenarios confunden al niño en la realización del multimedia.

TABLA III. XLI
Elementos globales de multimedia, Conejo Lector

Componentes de Multimedia			
Texto	Aciertos	Desaciertos	Observaciones
	<ul style="list-style-type: none"> - Palabras fáciles en los juegos. - Letras sencillas no ornamentales. 	 <ul style="list-style-type: none"> - Letras ornamentales y colores no visibles en las letras que indican en cada escenario cual es la letra de estudio. 	
Inexistencias		Observaciones	
		La presencia del texto en este multimedia es muy buena con su tipografía sencilla no ornamental si muchos arreglo en los juegos y en libros con colores adecuados. Mejorando la posición, color y forma de las letras principales en los escenarios mejoraría el multimedia.	

Hipertexto		
Aciertos		Desaciertos
	<ul style="list-style-type: none"> - Ayudando para formación de frases en los juegos. 	
Inexistencias		Observaciones
<p>La falta de hipertextos para que acompañen a los botones de avanzar y retroceder.</p>		Ya que los hipertextos rompen la rutina del multimedia es muy necesaria su presencia.
Imágenes		
Aciertos		Desaciertos
	<ul style="list-style-type: none"> - Utilización de clipart atractivos para los niños de esta edad. - Presencia de imágenes conocidas para los niños. - Imágenes de animales que hablan que son muy apreciados por los niños. 	 <ul style="list-style-type: none"> - Demasiadas imágenes de personajes que confunden y desorientan a los niños.



Inexistencias	Observaciones
Imágenes que representan más a las letras en estudio.	Las imágenes de este multimedia educativo son muy adecuadas al target, ya que para este target no es necesario la perfección del trazo, por ende los colores son muy adecuados. Y muy acertado la presencia de animales que hablan, siendo las imágenes animadas la mayoría del tiempo.
Sonido	Observaciones
Aciertos	Desaciertos
 <ul style="list-style-type: none"> - Mencionan cuando el usuario acierte y se equivoca - Dialogo de bienvenida con el usuario explicando para qué es este multimedia. - Libros leídos en su totalidad y con opción a repetir cada palabra si la señalan o pulsan en ella. 	 <ul style="list-style-type: none"> - Mismos sonidos para todos los juegos mostrando los aciertos y errores. - Sonidos sin sentido en juegos.
Inexistencias	Observaciones
Sonidos que demuestren donde están los menús o cómo es la modalidad del multimedia.	Los sonidos en este multimedia son claros pero en algunos casos sin sentido, pero presente en algunas partes del multimedia y en muchos escenarios escondidos.

TABLA III. XLII

Componentes de Multimedia, Conejo Lector





CLASIFICACIÓN DE LOS MATERIALES DIDÁCTICOS MULTIMEDIA	
Atendiendo a su estructura	
Materiales formativos directivos.	
	<p>Ya que proporcionan:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Proponen preguntas y ejercicios a los alumnos - Corrigen los resultados.
	

TABLA III. XLIII
Clasificación de los materiales didácticos multimedia, Conejo Lector

FUNCIONES DE LOS MATERIALES MULTIMEDIA EDUCATIVOS		
Instructiva		<ul style="list-style-type: none">- Ya que gracias al sonido orientan y guían al estudiante.- Los sonidos en este multimedia educativo son indispensables ya que están presentes en todos los juegos dando las indicaciones
		<ul style="list-style-type: none">- Debe mantener el interés de los estudiantes.- En este multimedia la atención la mantienen a través de su argumento y mientras se va avanzando van motivando para seguir hacia el tesoro.
Motivadora		

Evaluadora

Progreso Paul

Unidad	Porcentaje	Fecha
Unidad 1	92%	03/08/12
Unidad 2	93%	04/08/12
Unidad 3	98%	04/08/12
Unidad 4	99%	04/08/12
Unidad 5	100%	04/08/12

LISTO

- Muestra los errores y aciertos a lo largo de toda la aventura de aprender a leer.
- Este multimedia tiene una opción que muestra en porcentaje el nivel de avance del aprendizaje del niño.

TABLA III. XLIV
Funciones de los materiales multimedia educativos, Conejo Lector


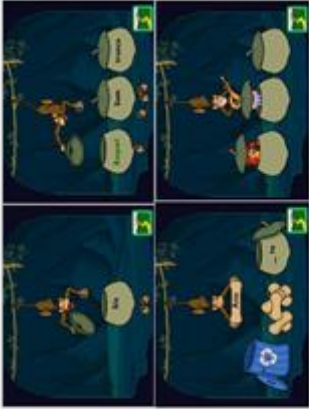

VENTAJAS Y DESVENTAJAS		
Ventajas	Desventajas	
 <p>• Interés. Motivación.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Distracción. (ya que este juego puede distraer de otras actividades al niño) • Diálogos muy rígidos. (en cada juego repiten esta frase) • Cansancio visual y otros problemas físicos.
 <p>• Facilitan la evaluación y control.</p> <p>• Contacto con las nuevas tecnologías y el lenguaje audiovisual.</p>		

TABLA III. XLV
Ventajas y desventajas, Conejo Lector

Conclusiones del Conejo lector y el camino a la lectura:

Dentro de la composición de cada escena podemos encontrar la mayoría de elementos compositivos, las ilustraciones que se utilizan son adecuadas para el target, en la cromática se utiliza colores contrastantes en temperatura, luminosidad, con lo cual genera un buen impacto visual. Cabe resaltar que encontramos pequeños errores en el uso de proporción dentro de algunas escenas.

Este multimedia posee demasiadas actividades de lectura sin primero practicar las letras básicas, sílabas y luego pasar a las palabras este multimedia estudia de inmediato las palabras y gracias a sus 40 libros de lectura el niño no va a interesarse ya que todavía no a de saber leer.

Como multimedia es bueno ya la presencia de imágenes animadas y personajes atractivos para los niños les llaman la atención y su argumento de encontrar el reino perdido de un León, invitan al niño a jugar con este multimedia.

3.2.5 CONCLUSIÓN GENERAL

Los multimedia educativos en Ecuador no tienen mucha presencia como tal. La tecnología esta presente en la educación pública gracias a las Unidades Educativas del Milenio, pero incluso en éstas Instituciones no se ven mucho sobre los multimedia educativos, sobre su función y el verdadero uso para ellos. Los docentes tienen muy poco conocimiento de la existencia de multimedia educativos y del multimedia que conocen la mayoría son relacionados y tienen características de otros países, al igual confunden su función la cual no es sustituir al docente sino de ayudar al docente, para que los niños a través de ésta herramienta comprendan y se eduque de una manera más fácil, ya que la tecnología es la que atrae a los niños.

También encontramos confusiones en saber lo que es un multimedia, y confunden multimedia con enciclopedia virtual de consulta, la mayoría de docentes investigados toman como referencia de multimedia a Encarta siendo éste una herramienta de consulta mas no un multimedia educativo.

Los multimedia investigados en sí, tienen una misma desventaja que son de otros países y todos utilizan palabras propias de esos países que en el nuestro confunden a los niños, las actividades son fáciles y van subiendo de acuerdo al aprendizaje de los niños, en cuanto a lo gráfico la mayor parte de elementos son los adecuados para los niños.

CAPITULO IV

DEFINICIÓN DE LAS CARACTERÍSTICAS DEL PÚBLICO OBJETIVO.

Del total de 14 unidades Educativas del Milenio, gracias al calculo de la muestra llegamos a la conclusión de realizar la investigación a 6 Unidades Educativas, a continuación detallamos cuales son:

Ubicación	Unidad Educativa
Quito	"BICENTENARIO"
Zumbahua (Cotopaxi)	"CACIQUE TUMBALÁ"
Penipe	"PENIPE"
Santo Domingo	"CÉSAR FERNÁNDEZ CALVACHE"
La Troncal	"NELA MARTÍNEZ ESPINOSA"
Ahuano (Napo)	"AHUANO"

TABLA IV. XLVI

Listado de Unidades Educativas del Milenio

Para la realización de este capítulo, en las Unidades Educativas del Milenio se ha realizado encuestas a niños de segundo de básica, a los docentes y padres de familia, también entrevistas a las autoridades de las mismas, toda esta información recopilada, será de gran aporte para la realización de nuestra propuesta, ya que nos ayudan a determinar características gráficas, intereses, personalidad, de nuestro público objetivo.

4.1. RESULTADO DE LAS ENCUESTAS

Estas encuestas se realizaron con el fin de determinar la personalidad y características gráficas del público objetivo (anexo 3)

ENCUESTA NÚMERO DOS: DIRIGIDA A NIÑOS DE SEGUNDO AÑO DE BÁSICA DE LAS UNIDADES EDUCATIVAS DEL MILENIO.

Ubicación	Unidad Educativa	Número de niños
Quito	"BICENTENARIO"	100
Zumbahua (Cotopaxi)	"CACIQUE TUMBALÁ"	80
Penipe	"PENIPE"	15
Santo Domingo	"CÉSAR FERNÁNDEZ CALVACHE"	20
La Troncal	"NELA MARTÍNEZ ESPINOSA"	15
Ahuano (Napo)	"AHUANO"	12
Total de encuestados		242

TABLA IV. XLVII
Número de niños

Cuestionario:

1. Según su preferencia marque con una X tres colores.

	Personas	Porcentaje
Amarillo	188	26
Azul	138	19
Rojo	218	30
Verde	51	7
Anaranjado	79	11
Violeta	51	7

TABLA IV. XLIII
Pregunta 1

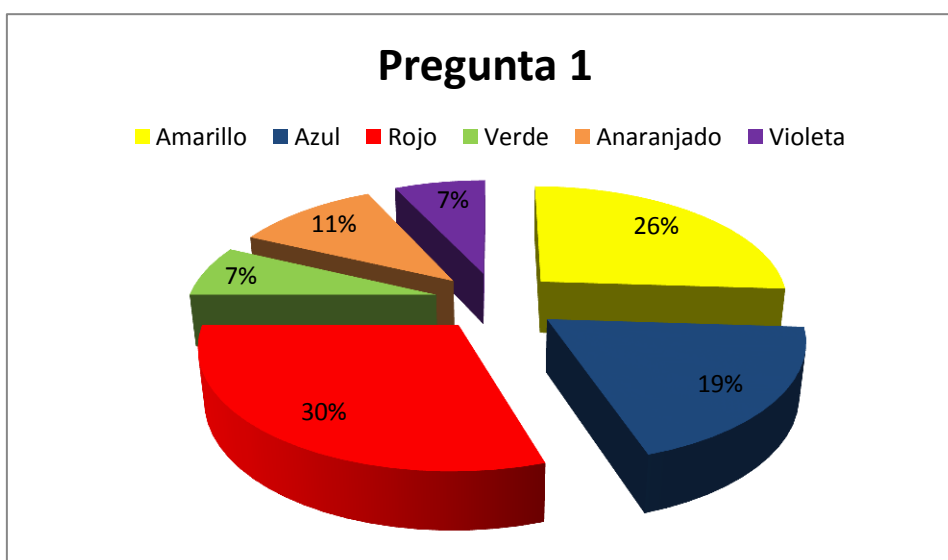


GRÁFICO IV. 3. Tabulación gráfica pregunta 1, encuesta 2

Conclusión: Los niños prefieren los colores rojo en un 30%, amarillo en un 26%, y azul en un 19%

2. ¿Qué cree Usted que sientes con cada color? Una con líneas

AMARILLO

	Personas	Porcentaje
Llanto	18	8
Ira	28	12
Felicidad	122	50
Tranquilidad	74	30

TABLA IV. XLIX
Pregunta 2, amarillo

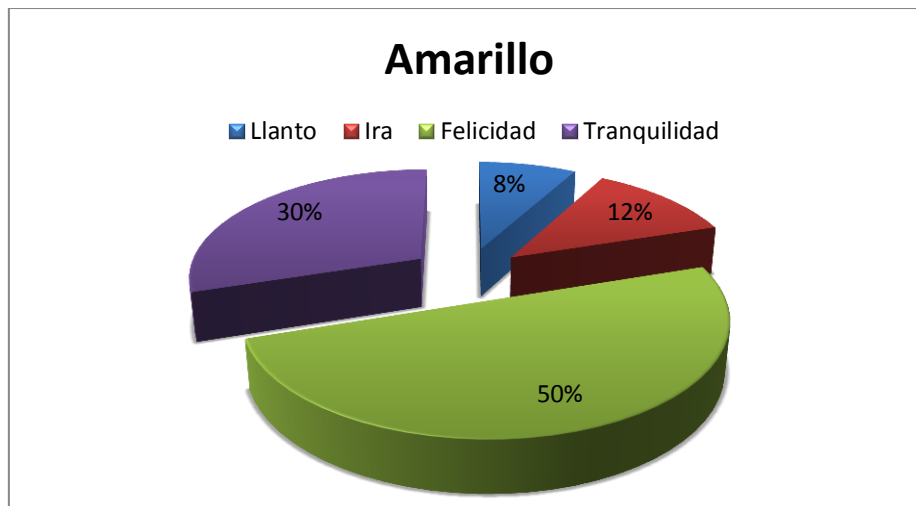


GRÁFICO IV. 4. Tabulación gráfica pregunta 2, amarillo, encuesta 2

AZUL

	Personas	Porcentaje
Llanto	16	6
Ira	20	9
Felicidad	91	37
Tranquilidad	115	48

TABLA IV. L
Pregunta 2, azul.

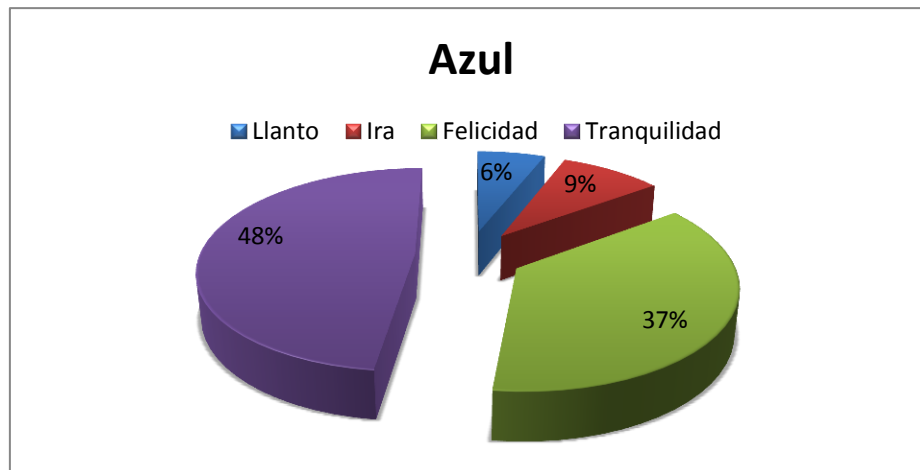


GRÁFICO IV. 5. Tabulación gráfica pregunta 2, azul, encuesta 2

ROJO

	Personas	Porcentaje
Llanto	35	14
Ira	63	26
Felicidad	102	43
Tranquilidad	42	17

TABLA IV. LI
Pregunta 2, rojo.

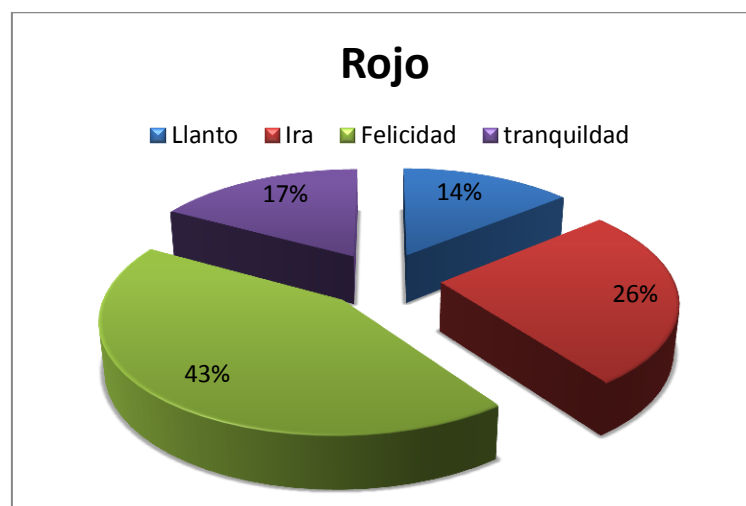


GRÁFICO IV. 6. Tabulación gráfica pregunta 2, rojo, encuesta 2

VERDE

	Personas	Porcentaje
Llanto	28	12
Ira	37	15
Felicidad	76	31
Tranquilidad	101	42

TABLA IV. LII
Pregunta 2, verde.

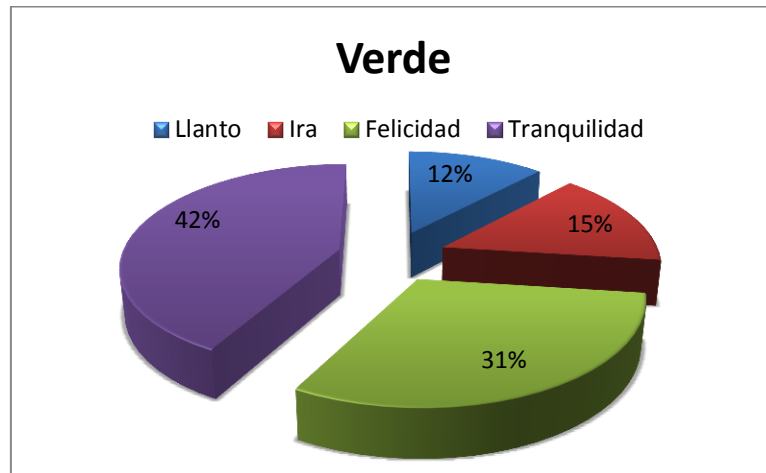


GRÁFICO IV. 7. Tabulación gráfica pregunta 2, verde, encuesta 2

NARANJA

	Personas	Porcentaje
Llanto	45	19
Ira	18	7
Felicidad	132	55
Tranquilidad	47	19

TABLA IV. LIII
Pregunta 2, naranja.

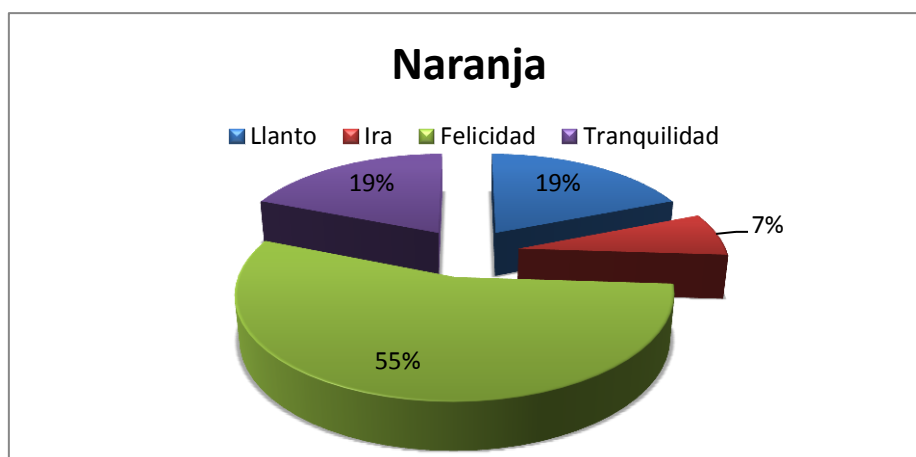


GRÁFICO IV. 8. Tabulación gráfica pregunta 2, naranja, encuesta 2

VIOLETA

	Personas	Porcentaje
Llanto	51	21
Ira	32	13
Felicidad	99	41
Tranquilidad	60	25

TABLA IV. LIV
Pregunta 2, violeta.

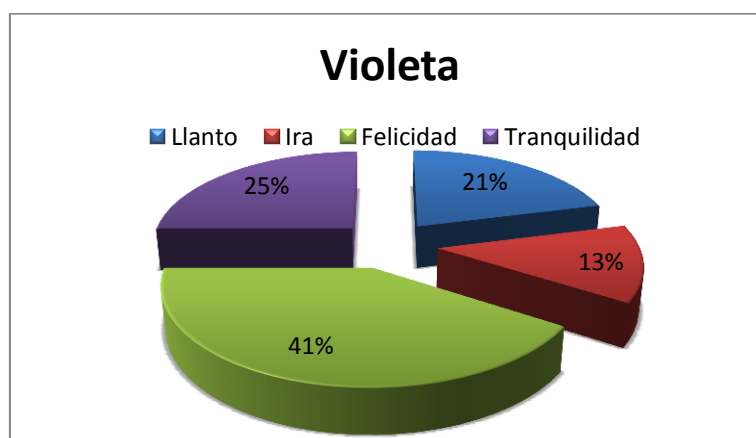


GRÁFICO IV. 9. Tabulación gráfica pregunta 2, violeta, encuesta 2

NEGRO

	Personas	Porcentaje
Llanto	98	41
Ira	63	26
Felicidad	10	4
Tranquilidad	71	29

TABLA IV. LV
Pregunta 2, negro.

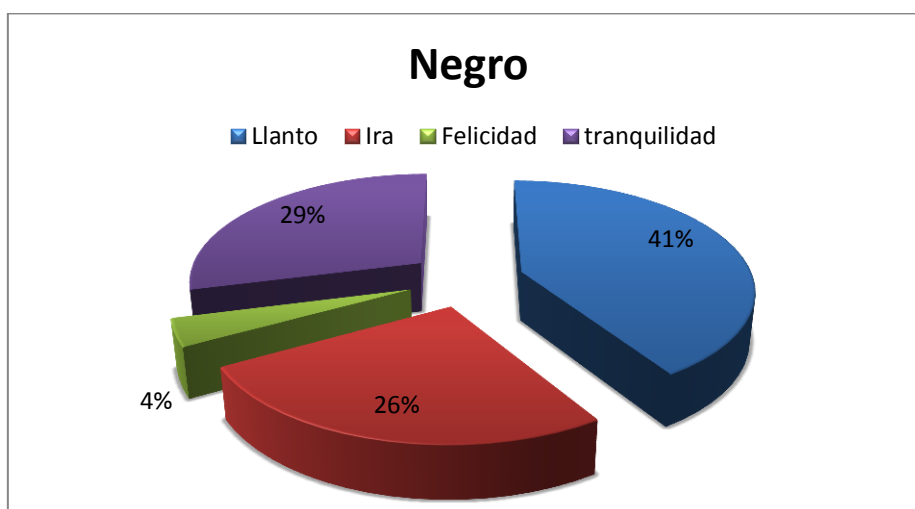


GRÁFICO IV. 10. Tabulación gráfica pregunta 2, negro, encuesta 2

BLANCO

	Personas	Porcentaje
Llanto	50	20
Ira	63	26
Felicidad	58	24
Tranquilidad	71	30

TABLA IV. LVI
Pregunta 2, blanco.

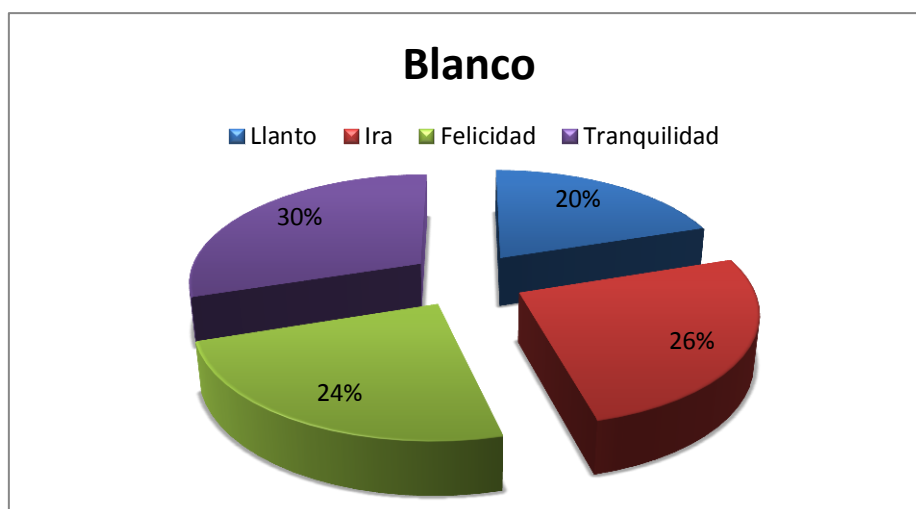


GRÁFICO IV. 11. Tabulación gráfica pregunta 2, blanco, encuesta 2

Conclusión: Los niños atribuyen la felicidad al amarillo, rojo, y naranja, tranquilidad al azul, verde, el blanco les provoca sueño, el violeta y negro les produce llanto. Gracias esta pregunta podemos saber los colores más adecuados para trabajar con nuestro multimedia, ya que conocemos el significado que los niños tienen para cada color y según eso proceder a utilizar.

3. Según su preferencia marque con una (x) tres figuras que más le atraiga.










	Personas	Porcentaje
	94	13
	58	8
	58	8
	94	13
	29	4
	80	11
	138	19
	29	4
	145	20

TABLA IV. LVII
Pregunta 3

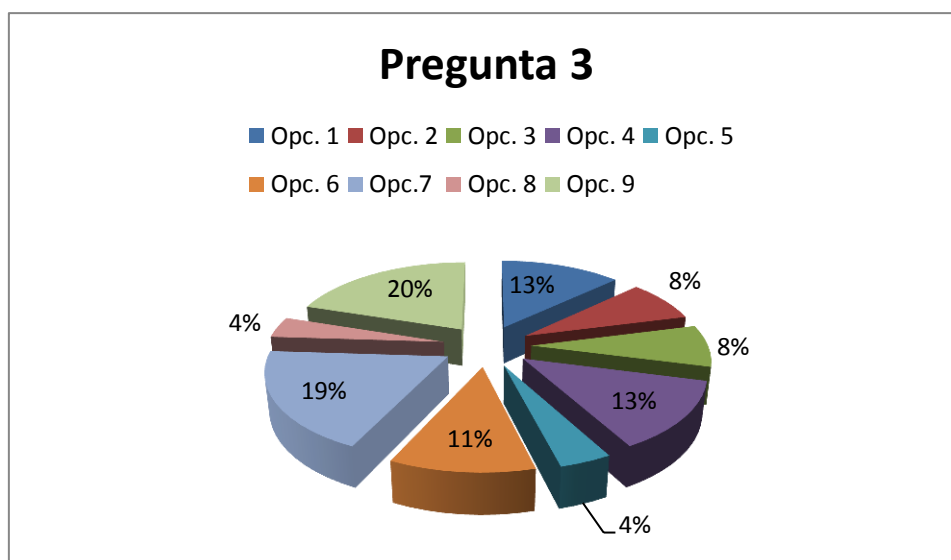


GRÁFICO IV. 12. Tabulación gráfica pregunta 3, encuesta 2

Conclusión: El 20% de los niños tienen inclinación por las formas arqueadas, el 19% por formas mixtas, entre rectas y curvas, y el 13% por formas cuadradas y circulares

4. ¿Le gusta jugar con su grupo de compañeros de aula?

	Personas	Porcentaje
Si	230	95
No	12	5

TABLA IV. LVIII
Pregunta 4

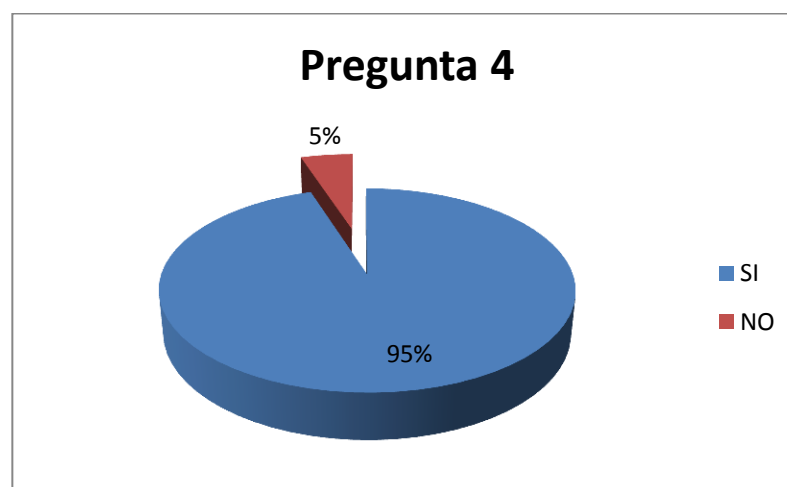


GRÁFICO IV. 13. Tabulación gráfica pregunta 4, encuesta 2

Conclusión: En un 95% los niños tienen una personalidad extrovertida, complaciente.

5. Subraye 3 tipografías que más le guste.

	Personas	Porcentaje
Opc. 1	51	7
Opc. 2	145	20
Opc. 3	58	8
Opc. 4	138	19
Opc. 5	130	18
Opc. 6	22	3
Opc. 7	101	14
Opc. 8	29	4
Opc. 9	51	7

TABLA IV. LIX
Pregunta 5

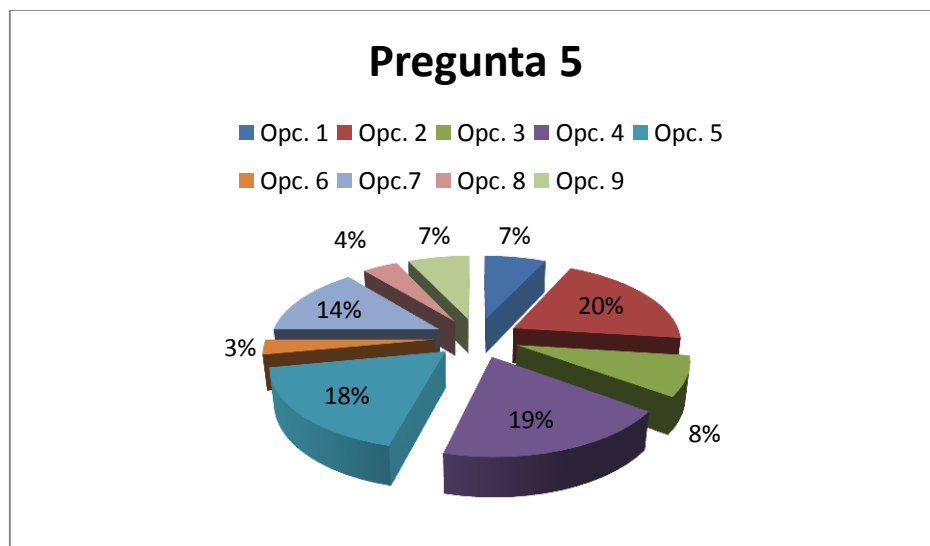


GRÁFICO IV. 14. Tabulación gráfica pregunta 5, encuesta 2

Conclusión: En las tipografías que más les gustan a los niños son las lineales en un 20%.

6. Le gustan imágenes:

	Personas	Porcentaje
En movimiento	182	75
Estáticas	60	25

TABLA IV. LX
Pregunta 6

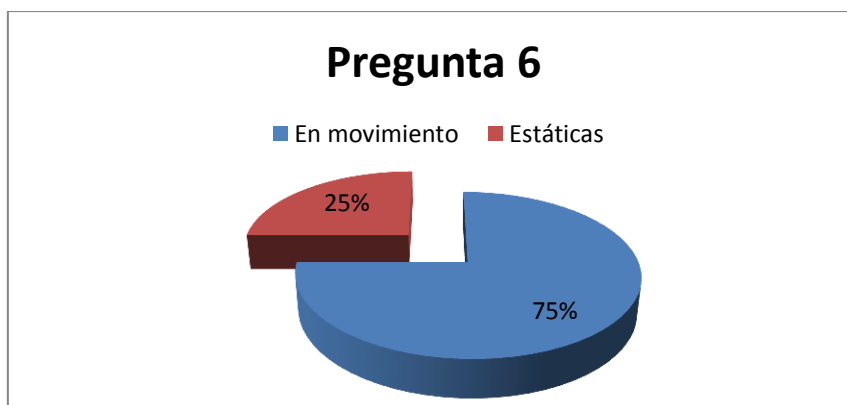


GRÁFICO IV. 15. Tabulación gráfica pregunta 6, encuesta 2

Conclusión: En un 75% los niños prefieren que las imágenes estén animadas y un 25% no.

7. Le gusta a usted estudiar con sonidos:

	Personas	Porcentaje
Si	242	100
No	0	0

TABLA IV. LXI
Pregunta 7



GRÁFICO IV. 16. Tabulación gráfica pregunta 7, encuesta 2

Conclusión: El 100% de niños están de acuerdo que les gusta estudiar con sonidos.

8. Aprende usted mejor con:

	Personas	Porcentaje
Imágenes	206	85
Texto	36	15

TABLA IV. LXII
Pregunta 8

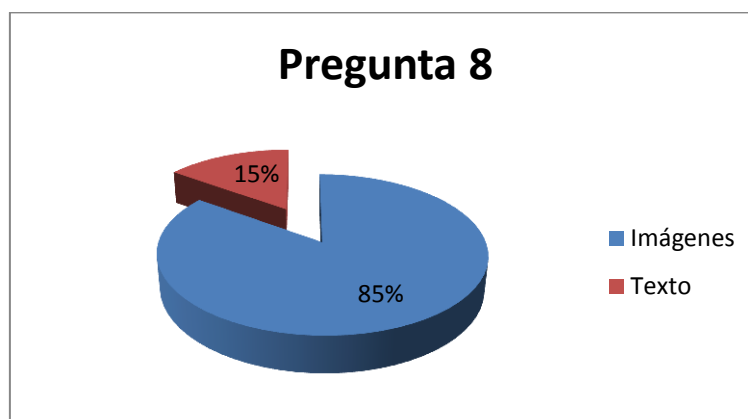


GRÁFICO IV. 17. Tabulación gráfica pregunta 8, encuesta 2

Conclusión: En un 85% los niños aprenden de mejor forma con imágenes y en un 15% con texto.

9. ¿Con quién le gusta estudiar?

	Personas	Porcentaje
Bart	21	9
Winnie Pooh	51	21
Mafalda	7	3
Bugs Bunny	0	0
Barbie	70	29
Naruto	14	6
Homero	0	0
Mickey Mouse	56	23
Doraemon	21	9

TABLA VI. LXII
Pregunta 9

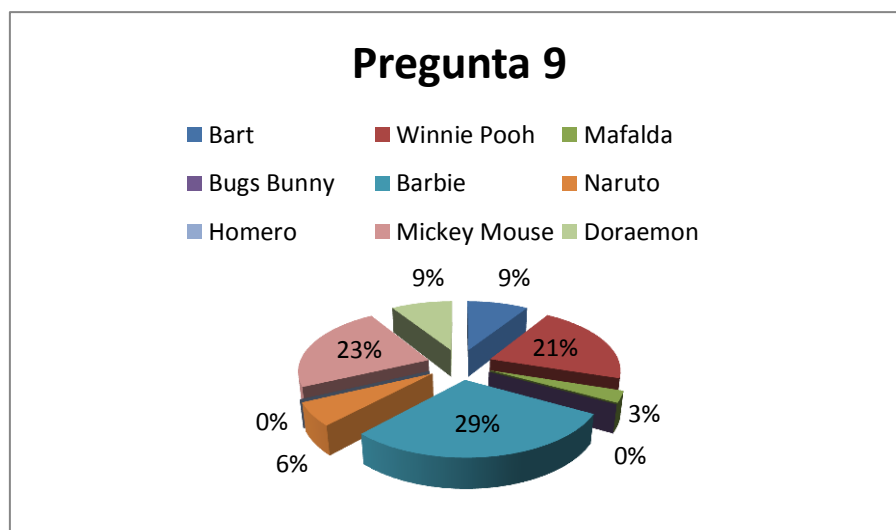


GRÁFICO IV. 18. Tabulación gráfica pregunta 9, encuesta 2

Conclusión: Los niños se identifican con barbie en un 29%, con Mickey mouse un 23% y con winie pooh un 21%, como personajes guías para el estudio.

10.- ¿Ud. Ha tenido acceso a juegos en computadora?

	Personas	Porcentaje
Si	242	100
No	0	0

TABLA IV. LXIV
Pregunta 10

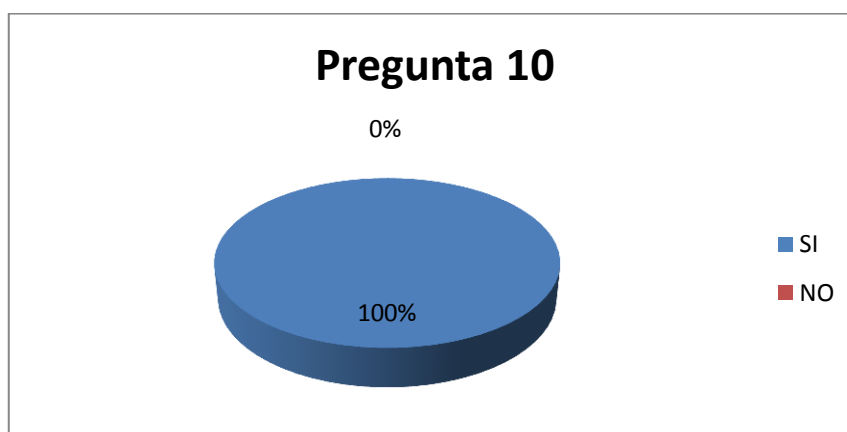


GRÁFICO IV. 19. Tabulación gráfica pregunta 10, encuesta 2

Conclusión: El 100% han tenido acceso al manejo de una computadora.

ENCUESTA NÚMERO TRES: DIRIGIDA A DOCENTES DE SEGUNDO AÑO DE BÁSICA DE LAS UNIDADES EDUCATIVAS DEL MILENIO. (Anexo 4)

Ubicación	Unidad Educativa	Número de docentes
Quito	"BICENTENARIO"	4
Zumbahua (Cotopaxi)	"CACIQUE TUMBALÁ"	3
Penipe	"PENIPE"	1
Santo Domingo	"CÉSAR FERNÁNDEZ CALVACHE"	1
La Troncal	"NELA MARTÍNEZ ESPINOSA"	1
Ahuano (Napo)	"AHUANO"	1
Total de encuestados		11

TABLA IV. LXV
Número de docentes

Cuestionario:

1¿Qué tipo de material didáctico utiliza y como es aplicado?

	Personas	Porcentaje
Material Impreso	3	27
Material Gráfico	2	18
Material Audiovisual	5	46
Otros	1	9

TABLA VI. LXVI
Pregunta 1

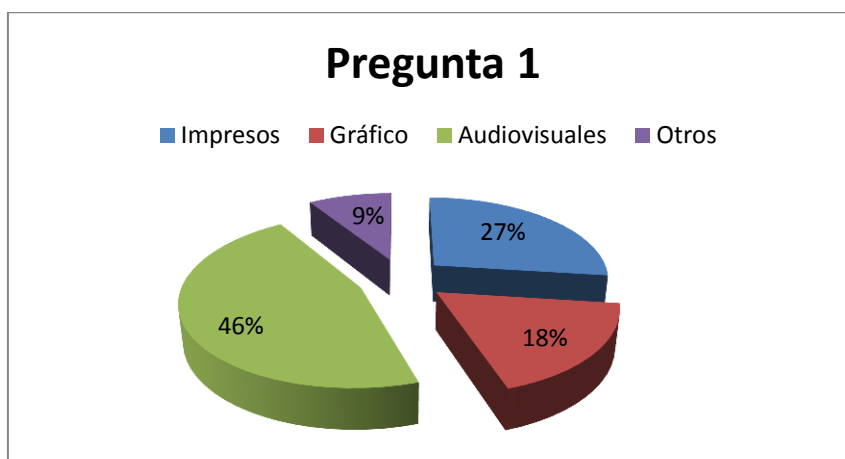


GRÁFICO IV. 20. Tabulación gráfica pregunta 1, encuesta 3

Conclusión: El material más utilizado por parte de los docentes es el audiovisual con un 46%, seguido de impresos con el 27%, y gráfico con un 18%.

2. ¿Indique el nombre de los libros y textos utilizados en la escuela?

En todas las escuelas los docentes utilizan los libros que proporciona el ministerio de educación, no cuentan con ningún texto o libro extra.

3. ¿Cómo mantiene la atención de los alumnos, para que asimilen o capten de mejor manera la enseñanza que se imparte?

	Personas	Porcentaje
Dinámica	6	55
Juegos	3	27
Por temor	0	0
Otros	2	18

TABLA VI. LXVII
Pregunta 3

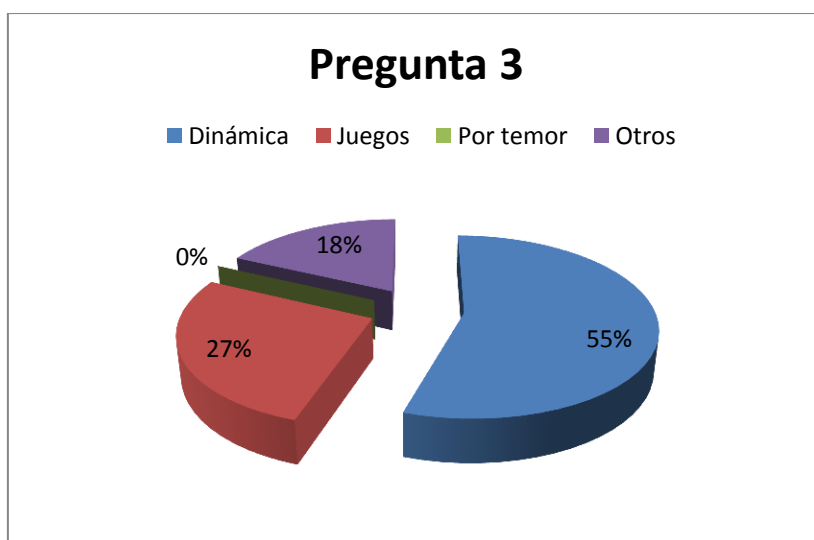


GRÁFICO IV. 21. Tabulación gráfica pregunta 3, encuesta 3

Conclusión: La atención de los niños en el aula en un 55% se mantiene mediante la dinámica, 27% a través juegos y 18% de otras maneras.

4. ¿Cuáles son los problemas más comunes con respecto al aprendizaje?

	Personas	Porcentaje
Falta de Atención	6	55
Falta de Comunicación Maestro-alumno	0	0
Inadaptación escolar	0	0
Indisciplina	1	9
Problemas familiares	2	18
Desnutrición	2	18

TABLA VI. LXVIII
Pregunta 4

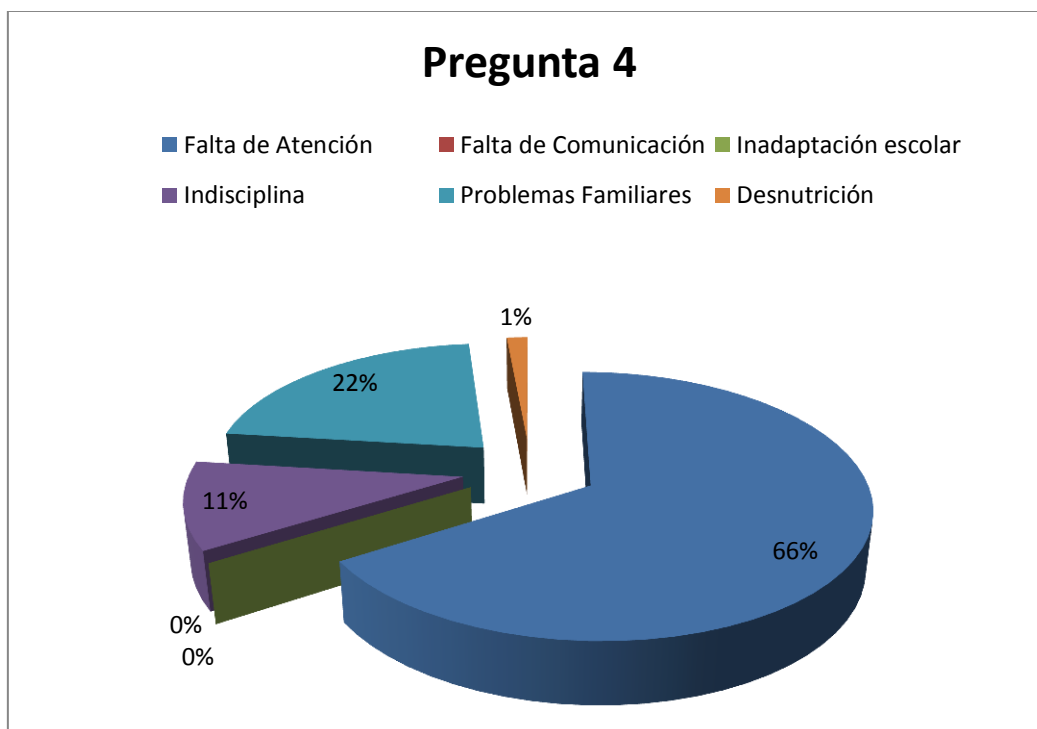


GRÁFICO IV. 22. Tabulación gráfica pregunta 4, encuesta 3

Conclusión: El 55% de docentes afirma que el problema dentro del aprendizaje es la falta de atención en el aula por parte del niño, seguido por problemas familiares con el 18%, y desnutrición también con el 18%

5. ¿En qué porcentaje los niños captan el conocimiento impartido por Ud. con respecto a cada tema?

	Personas	Porcentaje
100% a 80%	2	18
80% a 60%	9	82
60% a 40%	0	0
40% a 20%	0	0
20% a 0%	0	0

TABLA VI. LXIX
Pregunta 5

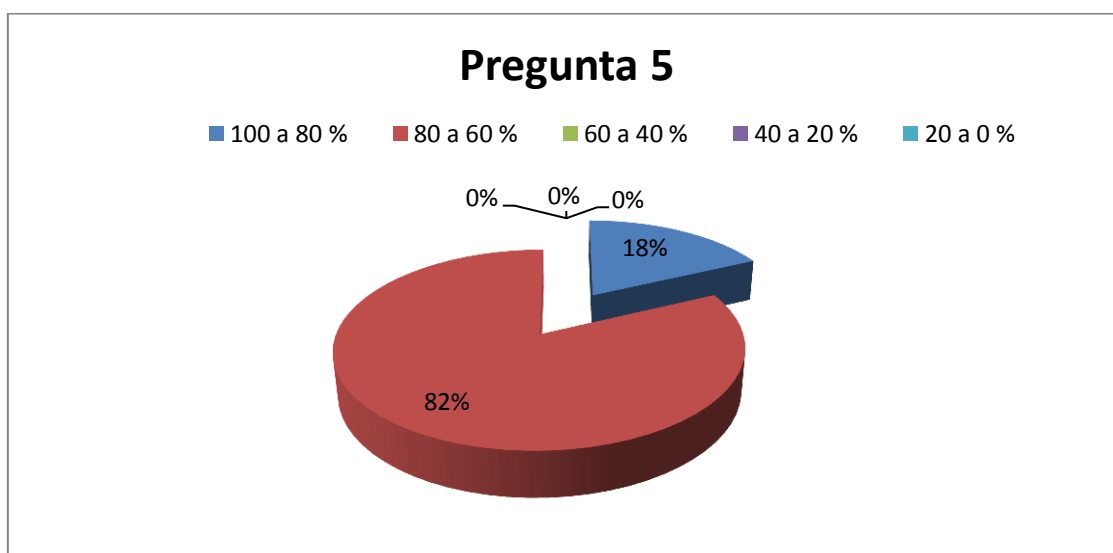


GRÁFICO IV. 23. Tabulación gráfica pregunta 5, encuesta 3

Conclusión: Los conocimientos impartidos por el docente son captados por parte de los niños en un 82% del 80% al 60%, seguido con el 18% de 100% al 80%.

6. ¿Cómo es el comportamiento de los niños en el aula?

	Personas	Porcentaje
Extrovertido	6	55
Introvertido	0	0
Agresivos	0	0
Dominantes	3	27
Sereno	2	18

TABLA VI. LXX
Pregunta 6

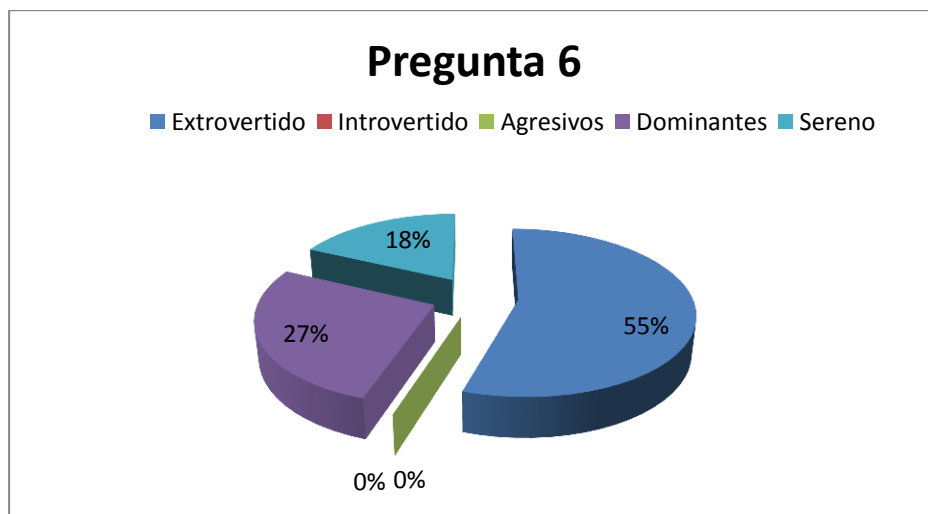


GRÁFICO IV. 24. Tabulación gráfica pregunta 6, encuesta 3

Conclusión: Se muestra una personalidad extrovertida en los alumnos dentro del aula en un 55%, dominantes el 27%, y serenos el 18%.

7. ¿El desenvolvimiento académico de los niños mejoró con el uso de los recursos tecnológicos con los que está implementada el aula?

	Personas	Porcentaje
Si	11	100
No	0	0

TABLA VI. LXXI
Pregunta 7

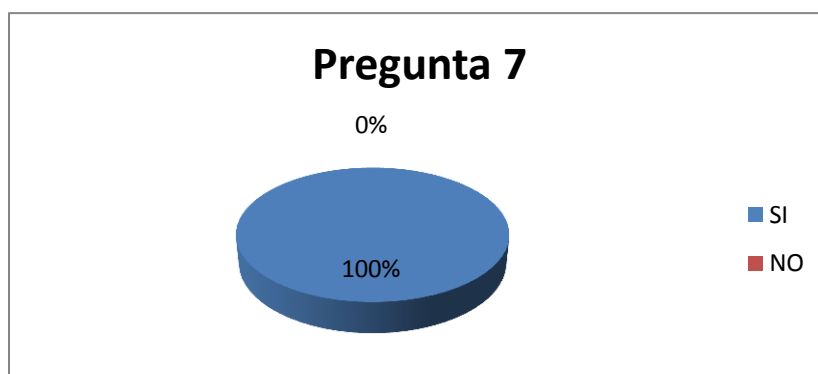


GRÁFICO IV. 25. Tabulación gráfica pregunta 7, encuesta 3

Conclusión: El 100% opina que con el uso de recursos tecnológicos se obtiene un mejor desenvolvimiento académico en los estudiantes.

8. ¿Cree Ud. que las imágenes animadas favorecen en el proceso de aprendizaje de los niños?

	Personas	Porcentaje
Si	11	100
No	0	0

TABLA VI. LXXII
Pregunta 8

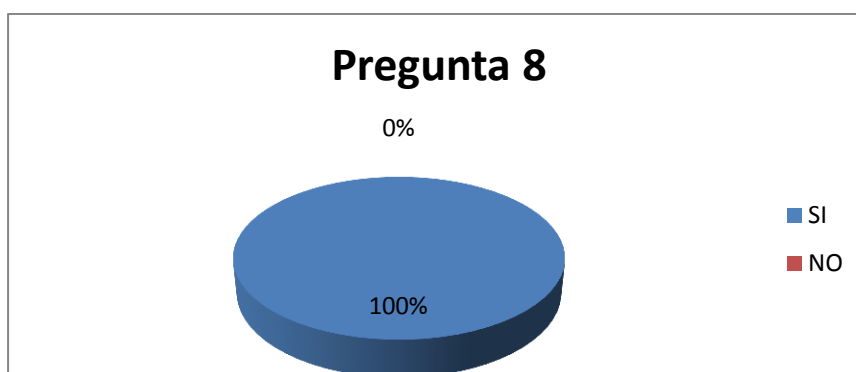


GRÁFICO IV. 26. Tabulación gráfica pregunta 8, encuesta 3

Conclusión: El 100% afirma que las imágenes animadas favorecen notablemente el proceso de aprendizaje.

11. ¿Cuáles son los juegos que más le gusta su hijo (a)?

	Personas	Porcentaje
Juego Vigoroso	0	0
Juego Social	1	10
Juego de habilidad	3	27
Juego de ingenio	3	27
Juego exploratorio	2	18
Juego de imaginación	2	18

TABLA VI. LXXIII
Pregunta 11

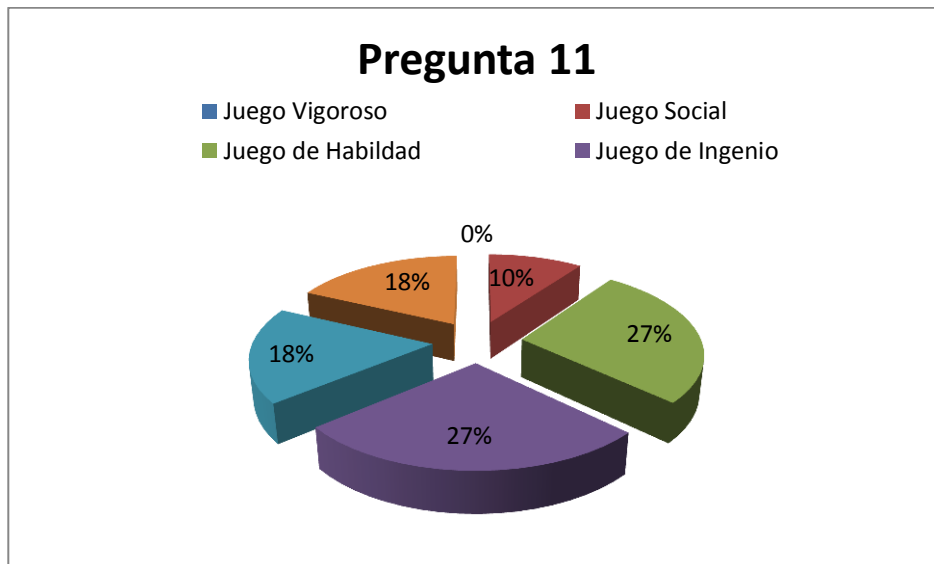


GRÁFICO IV. 27. Tabulación gráfica pregunta 11, encuesta 3

Conclusión: Los juegos que gustan a los niños son los de ingenio en un 27% seguido por los de habilidad el 27%, los de imaginación el 18%, y finalmente los exploratorios el 18%.

12. ¿Qué tipo de música cree Ud. que ayuda de mejor forma en el aprendizaje de los niños?

	Personas	Porcentaje
Creadas	6	55
Clásicas infantiles	5	45

TABLA VI. LXXIV
Pregunta 12

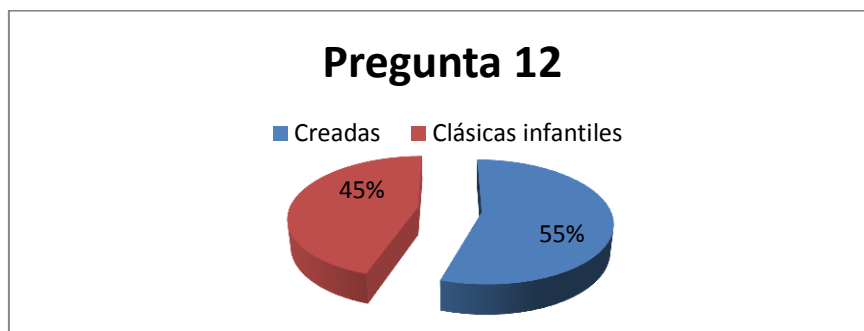


GRÁFICO IV. 28. Tabulación gráfica pregunta 12, encuesta 3

Conclusión: Las canciones creadas son las que más agradan a los niños.

13. ¿En qué áreas los niños demuestran mayor dificultad en el aprendizaje?

	Personas	Porcentaje
Entorno Social	1	9
Matemáticas	3	27
Lengua y Literatura	7	64

TABLA VI. LXXV
Pregunta 13

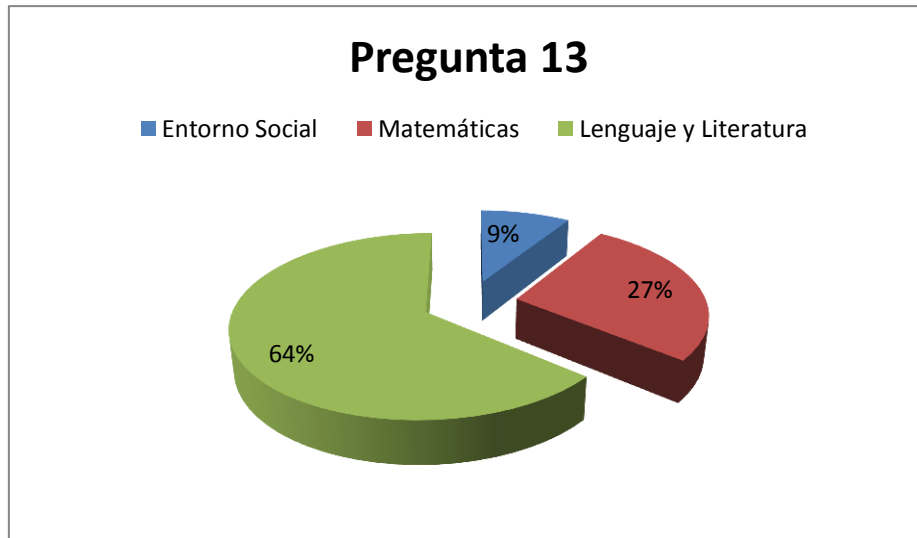


GRÁFICO IV. 29. Tabulación gráfica pregunta 13, encuesta 3

Conclusión: El 64% opina que la materia en donde se encuentra con mayor dificultad es en lengua y literatura, seguida por matemáticas el 27% y en entorno social el 9%.

**ENCUESTA NÚMERO CUATRO: DIRIGIDA A LOS PADRES DE FAMILIA
DE NIÑOS DE SEGUNDO AÑO DE BÁSICA DE LAS UNIDADES
EDUCATIVAS DEL MILENIO. (Anexo 5)**

Ubicación	Unidad Educativa	Número de Padres de familia
Quito	"BICENTENARIO"	100
Zumbahua (Cotopaxi)	"CACIQUE TUMBALÁ"	80
Penipe	"PENIPE"	15
Santo Domingo	"CÉSAR FERNÁNDEZ CALVACHE"	20
La Troncal	"NELA MARTÍNEZ ESPINOSA"	15
Ahuano (Napo)	"AHUANO"	12
Total de encuestados		242

TABLA VI. LXXVI
Número de padres de familia

Cuestionario:

1. ¿Cuál es el comportamiento del niño en la casa?

	Personas	Porcentaje
Interactivo	215	89
Aburrido	5	2
Molesto	10	4
Cansado	12	5

TABLA VI. LXXVII
Pregunta 1

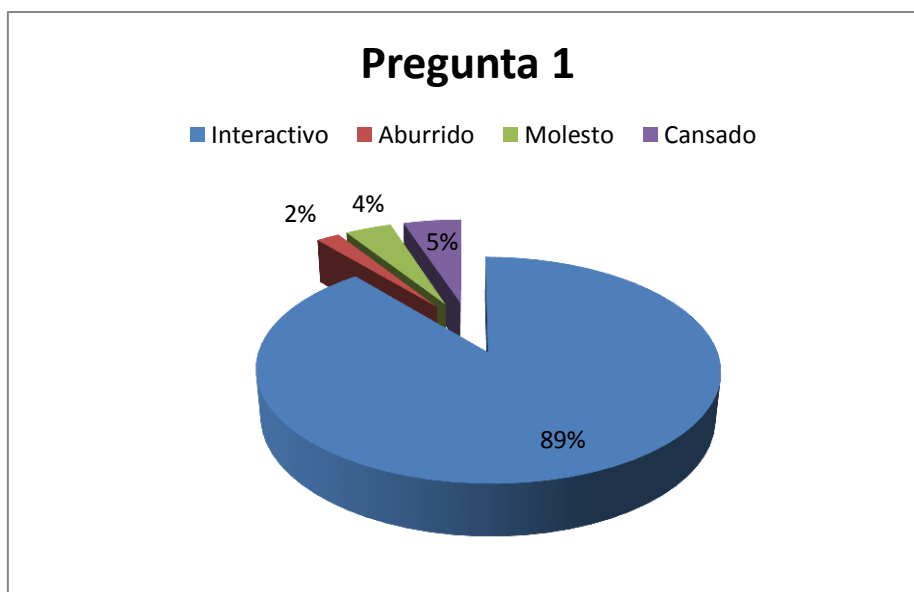


GRÁFICO IV. 30. Tabulación gráfica pregunta 1, encuesta 4

Conclusión: En el 89% la interactividad es uno de los rasgos de personalidad que muestran los niños.

2. ¿Con la apertura de las Unidades educativas del milenio ha evolucionado el nivel de conocimientos en su hijo (a)?

	Personas	Porcentaje
Si	242	100
No	0	0

TABLA VI. LXXVIII
Pregunta 2

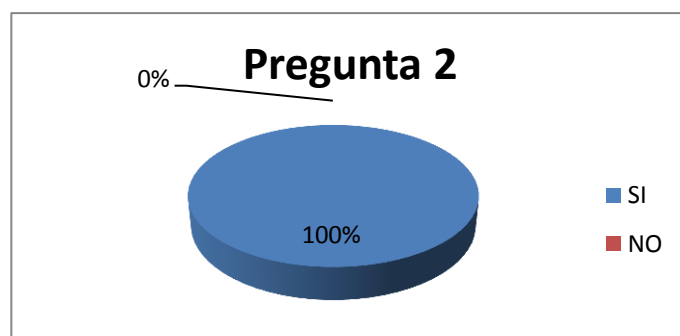


GRÁFICO IV. 31. Tabulación gráfica pregunta 2, encuesta 4

Conclusión: El 100% de los padres afirman que los niveles de conocimientos de sus hijos, han ido evolucionando notablemente con la apertura de estas unidades educativas.

3. ¿Cómo interviene Ud. en la educación de su hijo (a)?

	Personas	Porcentaje
Dirigiendo Tareas	218	90
Dejando que experimenten	5	2
Proporcionando material extra	19	8
Poniendo límites y disciplina, sin amenazas	0	0

TABLA VI. LXXIX
Pregunta 3

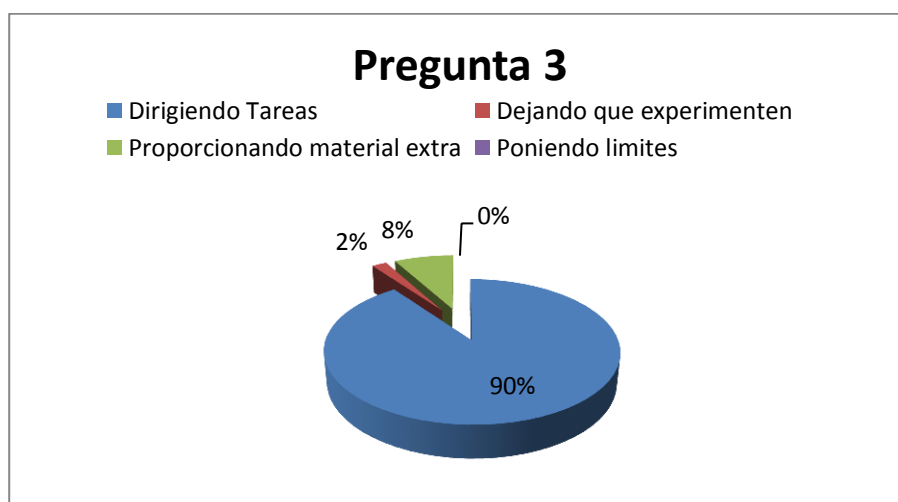


GRÁFICO IV. 32. Tabulación gráfica pregunta 3, encuesta 4

Conclusión: Los niños son dependientes ya que sus padres los ayudan dirigiendo tareas en un 90%, el 8% proporciona material extra a sus hijos, y el 2% dejan que experimente solos el realizar sus tareas.

4. ¿Cuáles son la actividades que más le gusta su hijo (a)?

	Personas	Porcentaje
Ver TV	36	15
Jugar	73	30
Estudiar	96	40
Descansar	36	15

TABLA VI. LXXX
Pregunta 4

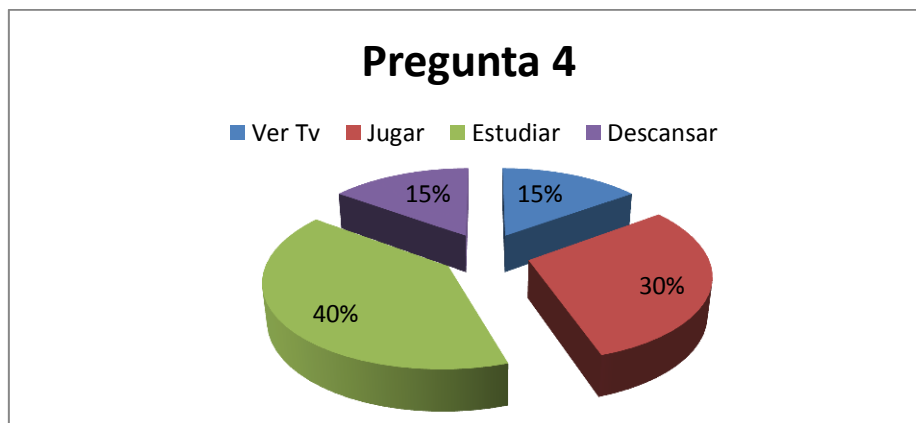


GRÁFICO IV. 33. Tabulación gráfica pregunta 4, encuesta 4

Conclusión: Los intereses de los niños son estudiar en un 40%, seguido por jugar el 30%, ver Tv el 15% y descansar el 15%.

5. ¿Su hijo(a) muestra interés por el uso de una computadora?

	Personas	Porcentaje
Si	242	100
No	0	0

TABLA VI. LXXXI
Pregunta 5

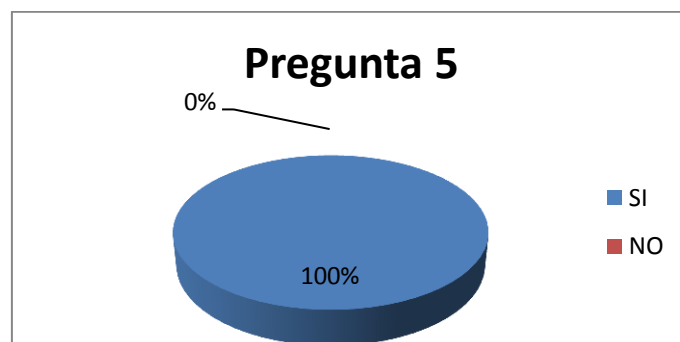


GRÁFICO IV. 34. Tabulación gráfica pregunta 5, encuesta 4

Conclusión: El 100% de los niños muestran interés por el uso de una computadora.

4.2 SEGMENTACIÓN DEMOGRÁFICA

GÉNERO

Son hombres y mujeres de segundo año de básica de las Unidades educativas del milenio.

EDAD

Niños de 6 a 7 años los cuales conforman el segundo año de educación básica.

CLASE SOCIAL

Baja

ESTADO CIVIL

Solteros

4.3 SEGMENTACIÓN PSICOGRÁFICA

4.3.1 ESTILOS DE VIDA

Actividades: Estudios y jugar.

Los estudiantes de segundo año de básica utilizan la mayoría de su tiempo, en estudiar, siendo esta su actividad más importante.

Interés: Diversión y conocimiento

El público objetivo centra en divertirse y en aprender.

Opiniones: Amigos

Los temas de conversación de los estudiantes son acerca de amigos, diversión.

4.4 SEGMENTACIÓN PSICOLÓGICA

4.4.1 MOTIVACIÓN:

A los niños para que tengan un mejor desenvolvimiento en sus estudios hay que motivarlos de manera positiva para satisfacer la necesidad de crecimiento personal, y la necesidad de autoestima.

4.4.2 PERSONALIDAD: Hombres y mujeres con personalidad agresiva.

Rasgos de personalidad: Hombres y mujeres con los siguientes rasgos:

Extrovertidos: Son muy comunicativos y positivos, necesitan de los demás ya sea de sus compañeros, docentes o padres, siempre buscan agradar a los demás y llamar la atención.

Tipo de Personalidad: Hombres y mujeres con los siguientes tipos de personalidad.

Complacientes. Son personas que se acercan a los demás, ya que buscan ser apreciados.

Agresiva: Todos los niños en cada actividad buscan sobresalir y ser admirados.

CAPÍTULO V

DESARROLLO DE LA PROPUESTA MULTIMEDIA.

5.1 DISEÑO DE LA MARCA.

La marca fue creada con el principal objetivo de crear identidad en el libro multimedia como material didáctico dirigido para los estudiantes del segundo año de educación básica de las Unidades Educativas del Milenio.

Para la realización de nuestra marca se realizó una lluvia de ideas y combinación de sílabas, con el propósito de definir el fonotipo, posteriormente buscamos formas y colores basados en la investigación realizada a los niños acerca de sus preferencias gráficas, dando como resultado dos propuestas de isologos, tomando en cuenta la concepción de metáfora que se quiere transmitir con el multimedia.

Propuestas de Isologos

Se ha realizado dos propuestas, mediante encuestas (ver anexo6) aplicadas a un focus group de 20 niños, se determinó cuál de ellas es la que más agrada al target.

Propuesta A



FIGURA V 27. Propuesta A logotipo

Propuesta B



FIGURA V 28. Propuesta B logotipo

Conclusión del anexo 6

Isologo 1

- Es el 85% agradable al público
- El 72% opina que es legible
- El 75% lo relaciona con un detective.
- Es fácil de recordar

Isologo 2

- Es el 15% agradable al público
- El 28% opina que es legible
- El 25% lo relaciona con un detective.
- No es fácil de recordar

Al culminar la investigación y el análisis de los dos isologos, se concluye que el ganador es el isologo 1.

5.1.1 SUSTENTO DEL DISEÑO DE LA MARCA

Este trabajo contiene la propuesta de un nuevo logotipo, el mismo que está basado en una investigación previa, la misma que será parte fundamental en el desarrollo del logotipo, también se encontrará una cromática muy significativa.

PRESENTACIÓN

En este manual se encuentran explicadas perfectamente todas y cada una de las reglas y soluciones de la personalidad gráfica del multimedia PIPO, para consolidar y crear conocimientos sobre la identidad corporativa. Entre las características que podría resaltar, está el uso correcto de todos los elementos

gráficos que se nos ha explicado y que vamos a poner en práctica en el desarrollo de la marca. La misma que se deberá usar de manera única y exclusiva por LUPO, en publicidad, también en papelería básica, y otras aplicaciones en las que se represente a la mencionada marca dentro de su entorno y fuera de la misma.

Esta marca no podrá ser usada bajo ningún motivo por personas ajenas a LUPO, u otra empresa dentro y fuera del país.

INTRODUCCIÓN

Lupo es la marca creada para un multimedia educativo para niños de segundo año de básica. Lo que se busca es crear una identidad visual la misma que servirá para posicionarse en la mente de su público objetivo.

OBJETIVOS

1. Diseñar un Logotipo que represente adecuadamente a la empresa.
2. Lograr el reconocimiento de la empresa por medio del identificador visual.
3. Llegar a la armonía en los elementos gráficos para su fácil memorización.
4. Analizar y comprender todos los elementos y códigos gráficos para crear una marca.

SIGNOS DE IDENTIDAD.

CÓDIGO CROMÁTICO: Hemos considerado que los colores utilizados son los más adecuados por su significación.

Semántica: Los colores base para el logo son el violeta, ya que representa misterio y es el preferido por los niños, también tenemos los siguientes colores:

Violeta.- Misterio

Celeste.- Serenidad

Amarillo.- Alegría

Rojo.- Dinamismo

Azul.- Calma

Blanco.- Paz

Verde.- Esperanza

CÒDIGO LINGÜÍSTICO:

- **FONOTIPO**

El nombre Lupo resultó tras relacionar la lupa que es un instrumento representativo de los detectives dándole el nombre a un niño, puesto que en los productos gráficos a realizar siempre estarán presentes tramas de búsquedas.

- **GRAFÍA:**

La grafía da la sensación de dinamismo, ya que su ubicación no es del todo recta, son en bloque ya que facilita la legibilidad.

- **CÓDIGO ICÓNICO:**



FIGURA V 29. Código Icónico

El icono utilizado para es una abstracción de una lupa, puesto que este será el elemento grafico más representativo para los detectives, y también complementa el logotipo, por tal motivo fue elegido como imagotipo.

LOGOTIPO

- **Tipografía Principal**



FIGURA V 30. Tipografía Principal Logo

Para el logotipo usamos un tipo Cholorinap la cual no sufrió ningún cambio:



FIGURA V 31. Cholorinap

- **Tipografía Secundaria:**

Usamos un tipo Kitsu Xp la cual no sufrió ningún cambio:

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
0123456789

FIGURA V 32. Kitsu Xp

SÍMBOLO

Proceso de grafitación del imagotipo



FIGURA V 33. Lupa real

Lupa Real

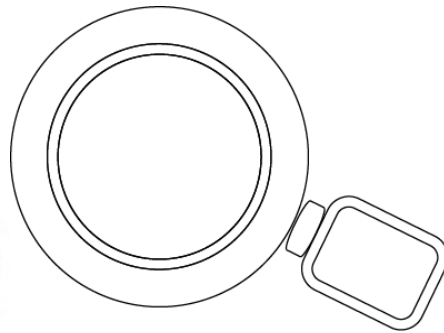


FIGURA V 34. Abstracción lupa

Abstracción geométrica

IDENTIFICADOR



FIGURA V 35. Identificador

GAMA CROMATICA.










CUATRICROMIA	TRICROMIA	PANTONE
 C=72 % M = 98% Y= 18% K= 9%	R= 98% G= 38% B= 108%	62266D
 C= 4% M = 25% Y= 92% K= 0%	R= 246% G= 194% B= 22%	F6C216
 C= 6% M = 1% Y= 90% K= 0%	R= 249% G= 231% B=20 %	F9E713
 C= 72% M = 11% Y= 19% K=0 %	R= 51% G= 169% B= 93%	32A9C1
 C= 1% M = 84% Y= 3% K= 0%	R= 229% G= 71% B= 141%	E5468D
 C= 1% M = 49% Y= 92% K= 0%	R= 241% G= 151% B= 33%	F19720
 C= 0% M = 0% Y= 0% K= 0%	R= 255% G= 255% B= 255%	FFFFFF
 C=43 % M =2 % Y= 89% K= 0%	R= 168% G= 196% B= 57%	A9C539
 C= 88% M = 76% Y= 2% K= 1%	R= 52% G= 75% B= 149%	344B95

FIGURA V 36. Guía Colores

USO DE COLORES

BLANCO Y NEGRO.



FIGURA V 37. Logo en blanco y negro

ESCALA DE GRISES.



FIGURA V 38. Logo en escala de grises

FONDOS DONDE PUEDE IR .



FIGURA V 39. Fondos donde puede ir el logotipo

FONDOS DONDE NO PUEDE IR EL LOGO



FIGURA V 40. Fondos donde no puede ir el logotipo

ESTRUCTURA VISUAL.

10.1 Factor X



FIGURA V 41. Factor X

5.2 CREACIÓN DEL MULTIMEDIA

5.2.1 PLANIFICACIÓN

DEFINICIÓN DEL PRODUCTO	Generalidades	Emisor: ESPOCH	
		Receptor: Niños de SEGUNDO DE BÁSICA de la “Unidades Educativas del Milenio”	
		Medio: CD Multimedia	
		Objetivo: Desarrollar un multimedia interactivo para niños y niñas de segundo año de educación básica de las “Unidades educativas del Milenio”, con el propósito de estimular y reforzar conocimientos en la asignatura de lengua y literatura, favoreciendo el proceso de aprendizaje y enseñanza con tecnología educativa.	
	Función (del material multimedia)	Formativa (Tutoriales)	
		Entretenimiento (Juegos)	x
		Informativa (Revistas)	
		Publicitaria (Catálogos)	
		Comunicativa (Chats)	
	Tipo de Aprendizaje	Pavlov (causa-efecto)	
		Thorndike (Conductivismo)	
		Skinner (Aprendizaje programado)	
		Freud (Relación y motivación)	
		Dewey (Descubrimiento)	x
		Piaget (Reflexión)	
		Mediación Educativa (Experimental)	

TABLA V.LXXXII
Definición del producto multimedia















5.2.2 DISEÑO

MODELO DE USUARIO	PERFIL	Género: Femenino y masculino		ANÁLISIS DE TAREAS	¿Qué quiere realizar el usuario? Aprender los contenidos de la asignatura de lengua y literatura
		Edad: De 6 a 7 años			
		Clase social: Baja			
		País: Ecuador			
		Región: Costa, Sierra y Oriente			
		Idioma: Español			
	EXPERIENCIA (Interacción con la computadora)	Alto (usuario experto)			¿Qué información necesita? El código alfabético, su comprensión, escritura y pronunciación
		Medio (usuario promedio)			
		Bajo (usuario principiante)	x		
	NECESIDAD (A nivel de usuario)	Educarse	x		Que acciones debe llevar a cabo 1. Colocar el Cd en la unidad lectora del computador 2. Esperar que se ejecute automáticamente . 3. Escoger la opción deseada en el menú principal 4. Interactuar con la información de la ventana. 5. Salir del programa cuando desee.
		Informarse			
		Entretenerse			
	CARACTERISTICAS EN COMÚN	En los alumnos su principal actividad son sus estudios y su interés es la diversión.			
	CONDICIONES DE ACCESO (Especificar si tienen algún tipo de discapacidad)	Pantalla	x		
		Teclado	x		
		Mouse	x		
		Audio	x		
		Periféricos especiales (Descripción)			

				6. Sacar el Cd de la unidad lectora del computador
--	--	--	--	--

TABLA V.LXXXIII
Modelo de usuario

DEFINICIÓN DE LA METÁFORA

DEFINICIÓN DE LA METÁFORA	OBJETIVO	Gestión de información para la educación.			
	TIPO DE METÁFORA	Objeto: Cd multimedia			
		Actividad: (visita, exploración e interacción)			
		Lugar: Escuela			
	ELEMENTOS IMPLICADOS	Elemento	Imagen	Acciones	Imagen Acciones
		Panel señalético		Dentro de ellos se despliega sub menús	
		Botón		Regresa al menú	
		Botón		Comenzar a jugar	
		Botón		Juguemos otra vez	
		Botón		Vamos al siguiente juego	
		Botón		Entrar	
		Botón		Salir	

		Botón		Audios instructivos	
--	--	-------	---	------------------------	---

TABLA V.LXXXIV
Definición de la metáfora

ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN.

ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN							
Nivel 1	Nivel2	Nivel3	Nivel4	Nivel5	Nivel6	Nivel7	Nivel8
CAPÍTULO I	1.1 AEIOU	1.1.1 J1	1.1.2 J2	1.1.3 J3	1.1.4 J4	2.1.5 J5	2.1.6 J6
CAPÍTULO II	2.1 M	2.1.1 J1	2.1.2 J2	2.1.3 J3	2.1.4 J4	2.1.5 J5	2.1.6 J6
	2.2 N	2.2.1 J1	2.2.2 J2	2.2.3 J3	2.2.4 J4	2.2.5 J5	2.2.6 J6
	2.3 D	2.3.1 J1	2.3.2 J2	2.3.3 J3	2.3.4 J4	2.3.5 J5	2.3.6 J6
	2.4 Ñ	2.4.1 J1	2.4.2 J2	2.4.3 J3	2.4.4 J4	2.5.5 J5	2.5.6 J6
	2.5 P	2.5.1 J1	2.5.2 J2	2.5.3 J3	2.5.4 J4	2.5.5 J5	2.5.6 J6
CAPÍTULO III	3.1 L	3.1.1 J1	3.1.2 J2	3.1.3 J3	3.1.4 J4	3.1.5 J5	3.1.6 J6
	3.2 B	3.2.1 J1	3.2.2 J2	3.2.3 J3	3.2.4 J4	3.2.5 J5	3.2.6 J6
	3.3 R	3.3.1 J1	3.3.2 J2	3.3.3 J3	3.3.4 J4	3.3.5 J5	3.3.6 J6
	3.4 T	3.2.4.J1	3.4.2 J2	3.4.3 J3	3.4.4 J4	3.5.5 J5	3.5.6 J6
	3.5 F	3.5.1 J1	3.5.2 J2	3.5.3 J3	3.5.4 J4	3.5.5 J5	3.5.6 J6
CAPÍTULO IV	4.1 RR	4.1.1 J1	4.1.2 J2	4.1.3 J3	4.1.4 J4	4.1.5 J5	4.1.6 J6
	4.2 V	4.2.1 J1	4.2.2 J2	4.2.3 J3	4.2.4 J4	4.2.5 J5	4.2.6 J6
	4.3 J	4.3.1 J1	4.3.2 J2	4.3.3 J3	4.3.4 J4	4.3.5 J5	4.3.6 J6
	4.4 G	4.2.4.J1	4.4.2 J2	4.4.3 J3	4.4.4 J4	4.5.5 J5	4.5.6 J6
	4.5 H	4.5.1 J1	4.5.2 J2	4.5.3 J3	4.5.4 J4	4.5.5 J5	4.5.6 J6
CAPÍTULO V	5.1 CH	5.1.1 J1	5.1.2 J2	5.1.3 J3	5.1.4 J4	5.1.5 J5	5.1.6 J6
	5.2 K	5.2.1 J1	5.2.2 J2	5.2.3 J3	5.2.4 J4	5.2.5 J5	5.2.6 J6
	5.3 S	5.3.1 J1	5.3.2 J2	5.3.3 J3	5.3.4 J4	5.3.5 J5	5.3.6 J6
	5.4 LL	5.2.4.J1	5.4.2 J2	5.4.3 J3	5.4.4 J4	5.5.5 J5	5.5.6 J6
	5.5 Y	5.5.1 J1	5.5.2 J2	5.5.3 J3	5.5.4 J4	5.5.5 J5	5.5.6 J6
	6.1 C	6.1.1 J1	6.1.2 J2	6.1.3 J3	6.1.4 J4	6.1.5 J5	6.1.6 J6
	6.2 Q	6.2.1 J1	6.2.2 J2	6.2.3 J3	6.2.4 J4	6.2.5 J5	6.2.6 J6

CAPÍTULO VI	6.3 Z	6.3.1 J1	6.3.2 J2	6.3.3 J3	6.3.4 J4	6.3.5 J5	6.3.6 J6
	6.4 X	6.2.4.J1	6.4.2 J2	6.4.3 J3	6.4.4 J4	6.5.5 J5	6.5.6 J6
	6.5 W	6.5.1 J1	6.5.2 J2	6.5.3 J3	6.5.4 J4	6.5.5 J5	6.5.6 J6

TABLA V.LXXXV
Arquitectura de la información

Diagrama de Estructura

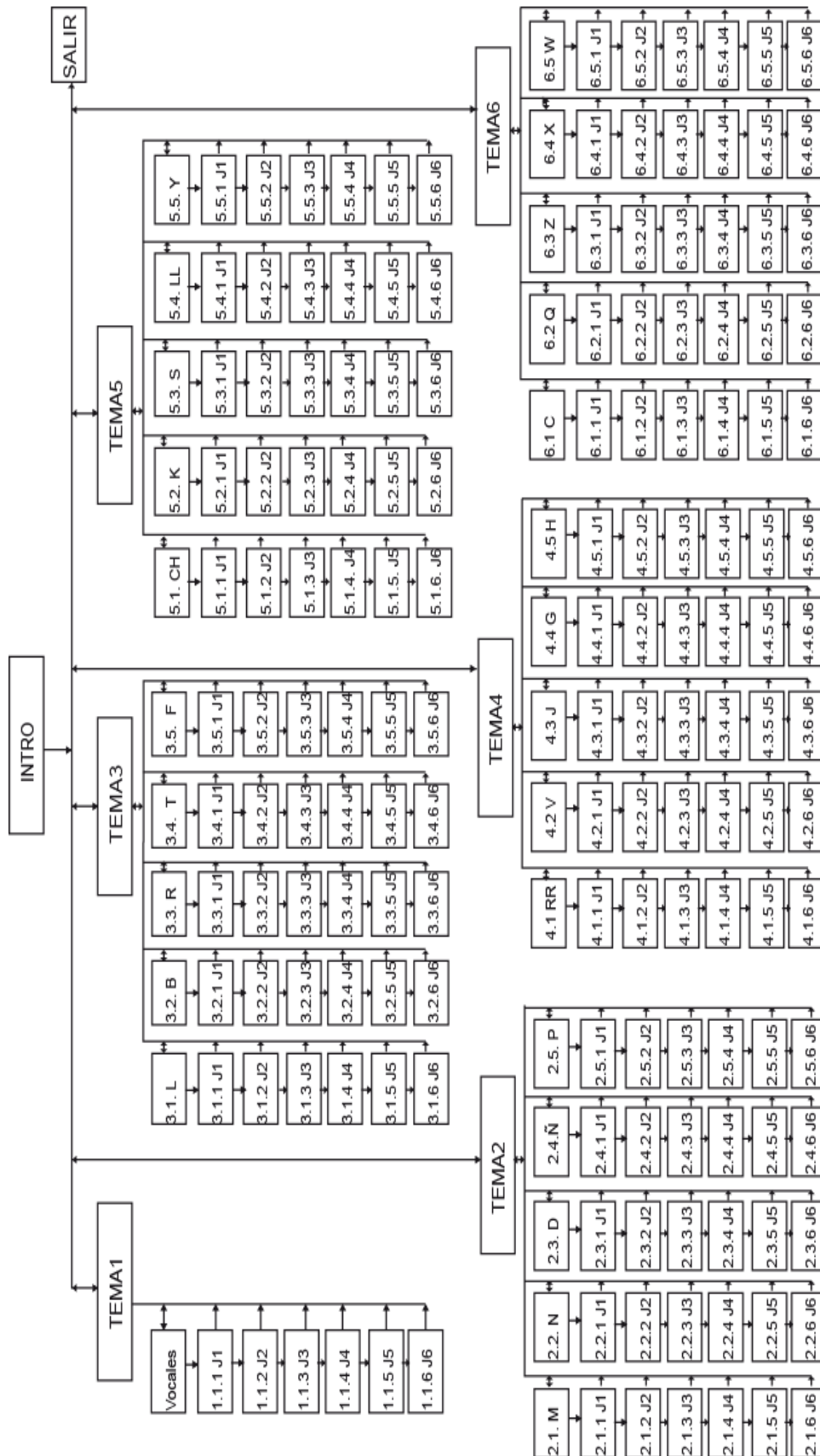


FIGURA V 42. Diagrama de la estructura

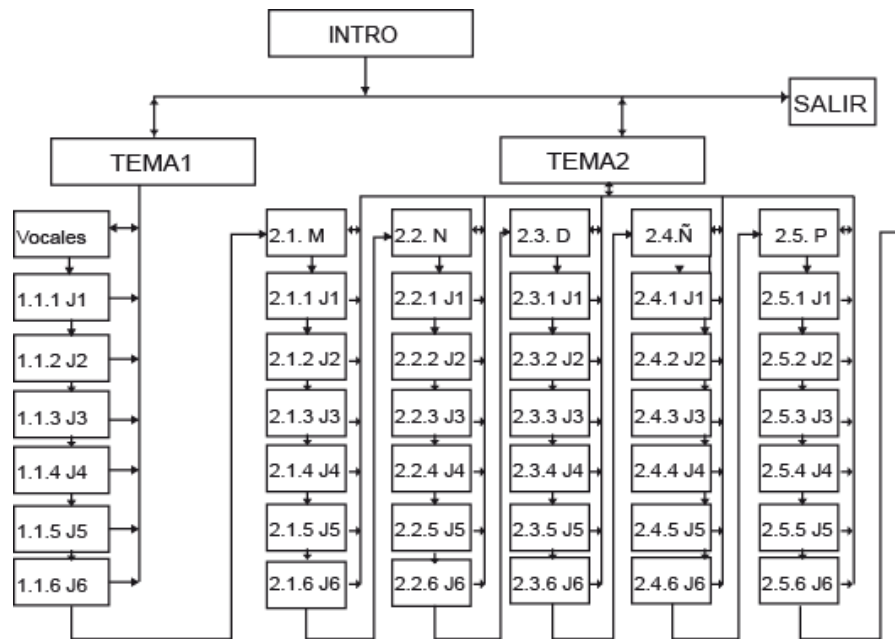


FIGURA V 43. Diagrama de la estructura detallado

Definición de áreas de pantalla

Plantilla 1

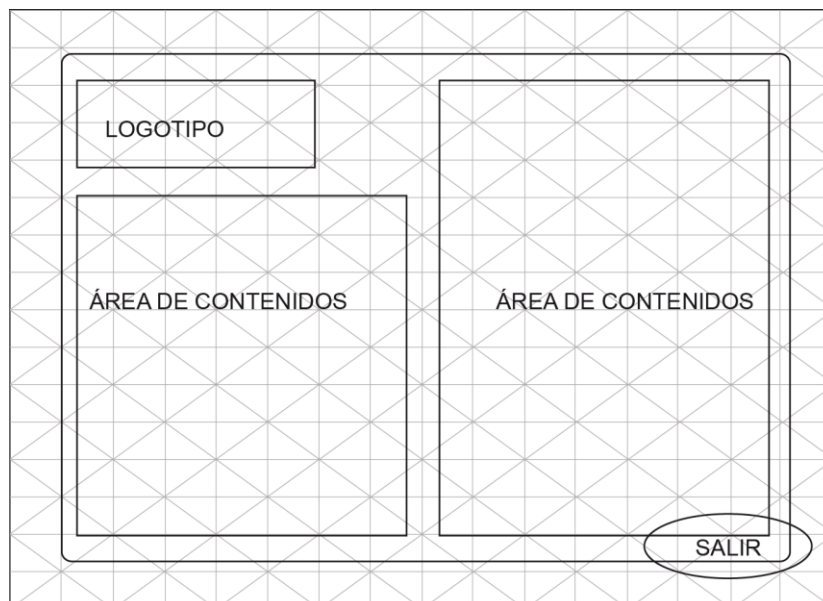


FIGURA V 44. Definición pantalla, plantilla1

Plantilla 2

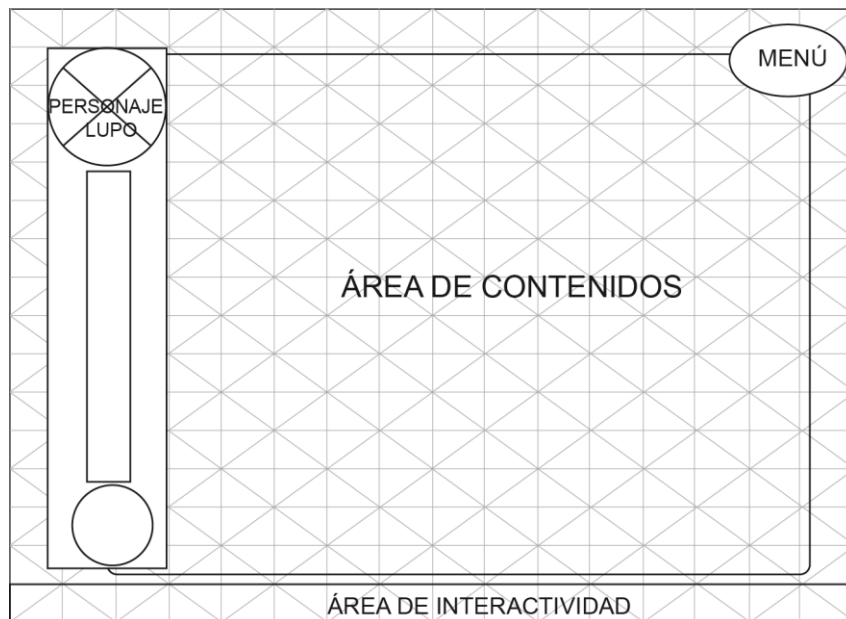


FIGURA V 45. Definición pantalla, plantilla2

DISEÑO DE PANTALLAS: PANTALLA 0 (INTRO)



FIGURA V 46. Pantalla 0

ANÁLISIS DE DISEÑO		
ELEMENTO (Qué es?)	FUNCIÓN (Qué hace?)	OBJETO (Cómo lo hace?)
Personaje	Lupo: Animado, indica las instrucciones del juego	Automático
Botón Entrar	Acepta ingresar al multimedia	Clic sobre el objeto
Botón Salir	No acepta ingresar al multimedia	Clic sobre el objeto
Audio	Está en el personaje, y en los botones entrar y salir	Clic sobre el objeto

TABLA V.LXXXVI
Análisis de diseño pantalla 0

DISEÑO DE PANTALLAS: PANTALLA 1 (MENÚ)



FIGURA V 47. Pantalla 1

ANÁLISIS DE DISEÑO		
ELEMENTO (Qué es?)	FUNCIÓN (Qué hace?)	OBJETO (Cómo lo hace?)
Menú Principal	Capítulo I: Vocales Capítulo II: Descubre la m, n, d, ñ, p. Capítulo III: Descubre la l, b, r, t, f. Capítulo IV: Descubre la rr, v, j, g, h. Capítulo V: Descubre la ch, k, s, ll, y. Capítulo VI : Descubre la c, q, z, x, w	Clic sobre el objeto
Botón salir	Salir totalmente del multimedia	Clic sobre el objeto
Audio	Está presente en cada opción de menú, explicando el tema a tratarse	Clic sobre el objeto

TABLA V.LXXXVII
Análisis de diseño pantalla1

DISEÑO DE PANTALLAS: PANTALLA 2

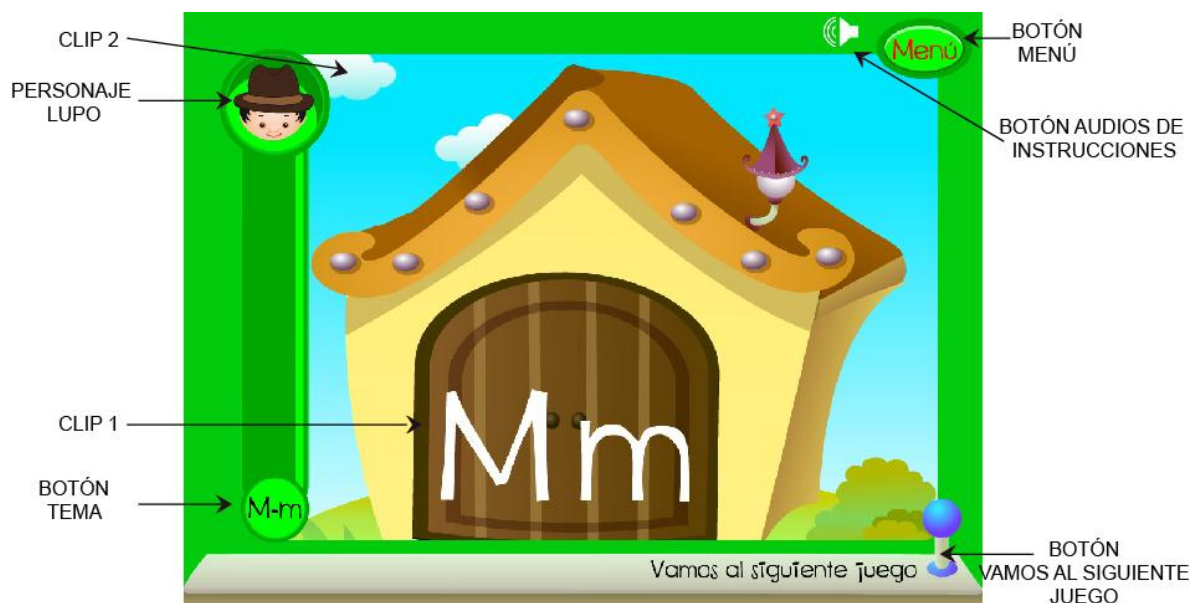


FIGURA V 48. Pantalla 2

ANÁLISIS DE DISEÑO		
ELEMENTO (Qué es?)	FUNCIÓN (Qué hace?)	OBJETO (Cómo lo hace?)
Personaje	Lupo: Animado, indica las instrucciones del juego	Automático
Clips de película 1	Letras que se dibujan	Automático
Clips de película 2	Nubes animadas	Automático
Botón menú	Regresar al menú	Clic sobre el objeto
Botón Tema	Indica el tema tratado	Clic sobre el objeto
Botón audios de instrucciones	Da instrucciones de cada juego	Clic sobre el objeto
Botón vamos al siguiente juego	Pasa al próximo juego	Clic sobre el objeto
Audio	Está en el personaje, en el clip de película 1 , en el botón menú, tema y vamos al siguiente juego	Clic sobre el objeto

TABLA V.LXXXVIII
Análisis de diseño pantalla2

DISEÑO DE PANTALLAS: PANTALLA3 (JUEGO 1)

PANTALLA A

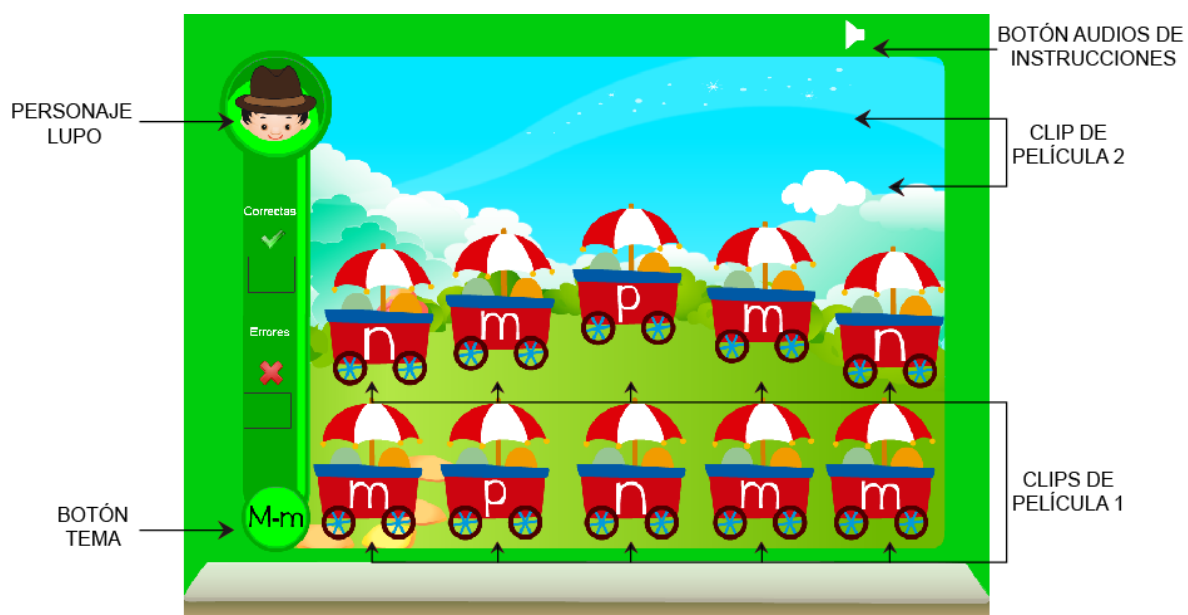


FIGURA V 49. Pantalla 3 (A)

ANÁLISIS DE DISEÑO		
ELEMENTO (Qué es?)	FUNCIÓN (Qué hace?)	OBJETO (Cómo lo hace?)
Personaje	Lupo: Animado, indica las instrucciones del juego	Automático
Clips de película 1	Coches animados	Automático
Clips de película 2	Nubes animadas	Automático
Botón tema	Indica el tema tratado	Clic sobre el objeto
Botón audios de instrucciones	Da instrucciones de cada juego	Clic sobre el objeto
Audio	Está en el personaje, en el clip de película 1 y en el botón tema	Clic sobre el objeto

TABLA V.LXXXIX
Análisis de diseño pantalla 3 (A)

PANTALLA B



FIGURA V 50. Pantalla 3 (B)

ANÁLISIS DE DISEÑO		
ELEMENTO (Qué es?)	FUNCIÓN (Qué hace?)	OBJETO (Cómo lo hace?)
Personaje	Lupo: Animado, indica las instrucciones del juego	Automático
Clips de película 1	Coches animados	Automático
Clips de película 2	Nubes animadas	Automático
Botón menú	Regresar al menú	Clic sobre el objeto
Botón tema	Indica el tema tratado	Clic sobre el objeto
Botón Juguemos otra vez	Inicia nuevamente el juego	Clic sobre el objeto
Botón vamos al siguiente juego	Pasa al próximo juego	Clic sobre el objeto
Audio	Está en el personaje, en el clip de película 1, en el botón menú, tema, juguemos otra vez, vamos al siguiente juego	Clic sobre el objeto

TABLA V.XC

Análisis de diseño pantalla 3 (B)

DISEÑO DE PANTALLAS: PANTALLA 4 (JUEGO 2)

PANTALLA A



FIGURA V 51. Pantalla 4 (A)

ANÁLISIS DE DISEÑO		
ELEMENTO (Qué es?)	FUNCIÓN (Qué hace?)	OBJETO (Cómo lo hace?)
Personaje	Lupo: Animado, indica las instrucciones del juego	Automático
Botón tema	Indica el tema tratado	Clic sobre el objeto
Botón Menú	Regresar al menú	Clic sobre el objeto
Botón Comencemos a jugar	Inicia el juego	Clic sobre el objeto
Botón audios de instrucciones	Da instrucciones de cada juego	Clic sobre el objeto
Audio	Está en el personaje, el los botones tema y comencemos a jugar	Clic sobre el objeto

TABLA V.XCI

Análisis de diseño pantalla 4 (A)

PANTALLA B

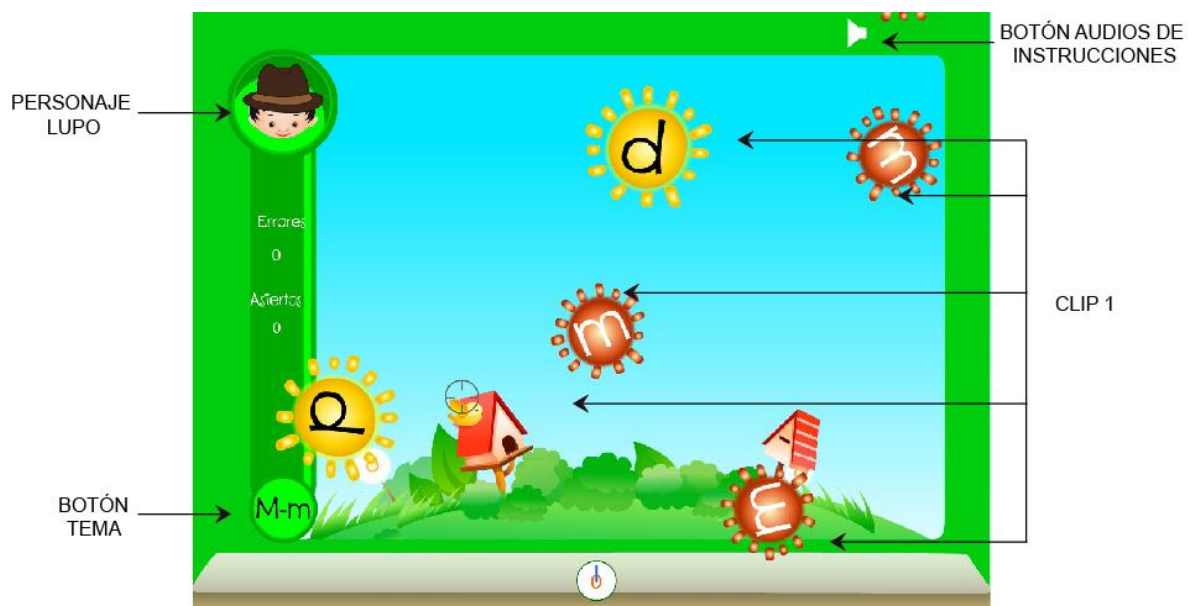


FIGURA V 52. Pantalla 4 (B)

ANÁLISIS DE DISEÑO		
ELEMENTO (Qué es?)	FUNCIÓN (Qué hace?)	OBJETO (Cómo lo hace?)
Personaje	Lupo: Animado, indica las instrucciones del juego	Automático
Clips de película	soles en movimiento	Automático
Botón tema	Indica el tema tratado	Clic sobre el objeto
Botón audios de instrucciones	Da instrucciones de cada juego	Clic sobre el objeto
Audio	Está en el personaje, el los botones tema y en los clips de película	Clic sobre el objeto

TABLA V.XCII

Análisis de diseño pantalla 4 (B)

PANTALLA C



FIGURA V 53. Pantalla 4 (C)

ANÁLISIS DE DISEÑO		
ELEMENTO (Qué es?)	FUNCIÓN (Qué hace?)	OBJETO (Cómo lo hace?)
Personaje	Lupo: Animado, indica las instrucciones del juego	Automático
Botón menú	Regresar al menú	Clic sobre el objeto
Botón tema	Indica el tema tratado	Clic sobre el objeto
Botón Juguemos otra vez	Inicia nuevamente el juego	Clic sobre el objeto
Botón vamos al siguiente juego	Pasa al próximo juego	Clic sobre el objeto
Audio	Está en el personaje, el los botones de menú, tema, juguemos otra vez y vamos al siguiente juego	Clic sobre el objeto

TABLA V.XCIII

Análisis de diseño pantalla 4 (C)

DISEÑO DE PANTALLAS: PANTALLA 5 (JUEGO 3)

PANTALLA A



FIGURA V 54. Pantalla 5 (A)

ANÁLISIS DE DISEÑO		
ELEMENTO (Qué es?)	FUNCIÓN (Qué hace?)	OBJETO (Cómo lo hace?)
Personaje	Lupo: Animado, indica las instrucciones del juego	Automático
Texto	Sílabas a estudiar	Automático
Clips de película 1	Nubes en movimiento	Automático
Clips de película 2	Tazas que cambian de color	Clic sobre el objeto
Botón tema	Indica el tema tratado	Clic sobre el objeto
Botón audios de instrucciones	Da instrucciones de cada juego	Clic sobre el objeto
Audio	Está en el personaje, en los botones tema, en los clip 2	Clic sobre el objeto

TABLA V.XCIV

Análisis de diseño pantalla 5 (A)

PANTALLA B



FIGURA V 55. Pantalla 5 (B)

ANÁLISIS DE DISEÑO		
ELEMENTO (Qué es?)	FUNCIÓN (Qué hace?)	OBJETO (Cómo lo hace?)
Personaje	Lupo: Animado, indica las instrucciones del juego	Automático
Clips de película 1	Nubes en movimiento	Automático
Clips de película 2	Tazas que cambian de color	Clic sobre el objeto
Botón tema	Indica el tema tratado	Clic sobre el objeto
Botón Juguemos otra vez	Inicia nuevamente el juego	Clic sobre el objeto
Botón vamos al siguiente juego	Pasa al próximo juego	Clic sobre el objeto
Botón menú	Regresar al menú	Clic sobre el objeto
Audio	Está en el personaje, el los botes tema, menú, juguemos otra vez y vamos al siguiente juego, y en los clip2	Clic sobre el objeto

TABLA V.XCV
Análisis de diseño pantalla 5 (B)

DISEÑO DE PANTALLAS: PANTALLA 6 (JUEGO 4)

PANTALLA A



FIGURA V 56. Pantalla 6 (A)

ANÁLISIS DE DISEÑO		
ELEMENTO (Qué es?)	FUNCIÓN (Qué hace?)	OBJETO (Cómo lo hace?)
Personaje	Lupo: Animado, indica las instrucciones del juego	Automático
Clips de película 1	Avión en movimiento	Automático
Clips de película 2	Cambia de una lupa a sílabas	Clic sobre el objeto
Botón tema	Indica el tema tratado	Clic sobre el objeto
Botón audios de instrucciones	Da instrucciones de cada juego	Clic sobre el objeto
Audio	Está en el personaje, en los botones tema, en los clip2	Clic sobre el objeto

TABLA V.XCVI

Análisis de diseño pantalla 6 (A)

PANTALLA B



FIGURA V 57. Pantalla 6 (B)

ANÁLISIS DE DISEÑO		
ELEMENTO (Qué es?)	FUNCIÓN (Qué hace?)	OBJETO (Cómo lo hace?)
Personaje	Lupo: Animado, indica las instrucciones del juego	Automático
Clips de película 1	Avión en movimiento	Automático
Botón tema	Indica el tema tratado	Clic sobre el objeto
Botón Juguemos otra vez	Inicia nuevamente el juego	Clic sobre el objeto
Botón vamos al siguiente juego	Pasa al próximo juego	Clic sobre el objeto
Botón menú	Regresar al menú	Clic sobre el objeto
Audio	Está en el personaje, el los botones de menú, juguemos otra vez, y vamos al siguiente juego	Clic sobre el objeto

TABLA V.XCVII

Análisis de diseño pantalla 6 (B)

DISEÑO DE PANTALLAS: PANTALLA 7 (JUEGO 5)

PANTALLA A



FIGURA V 58. Pantalla 7 (A)

ANÁLISIS DE DISEÑO		
ELEMENTO (Qué es?)	FUNCIÓN (Qué hace?)	OBJETO (Cómo lo hace?)
Personaje	Lupo: Animado, indica las instrucciones del juego	Automático
Botón tema	Indica el tema tratado	Clic sobre el objeto
Botón comencemos a jugar	Inicia el juego	Clic sobre el objeto
Botón audios de instrucciones	Da instrucciones de cada juego	Clic sobre el objeto
Audio	Está en el personaje, el los botones tema, y comencemos a jugar	Clic sobre el objeto

TABLA V.XCVIII

Análisis de diseño pantalla 7 (A)

PANTALLA B



FIGURA V 59. Pantalla 7 (B)

ANÁLISIS DE DISEÑO		
ELEMENTO (Qué es?)	FUNCIÓN (Qué hace?)	OBJETO (Cómo lo hace?)
Personaje	Lupo: Animado, indica las instrucciones del juego	Automático
Clip 1	Nubes en movimiento	Automático
Clip 2	Ilustraciones de objetos	Automático
Clip 3	Nombre de los objetos	Clic sobre el objeto
Clip 4	Rectángulo donde se pone el nombre del clip3	Clic sobre el objeto
Botón tema	Indica el tema tratado	Clic sobre el objeto
Botón audios de instrucciones	Da instrucciones de cada juego	Clic sobre el objeto
Audio	Está en el personaje, en el botón tema, en el clip 2 y 3	Clic sobre el objeto

TABLA V.XCIX
Análisis de diseño pantalla 7 (B)

PANTALLA C



FIGURA V 60. Pantalla 7 (C)

ANÁLISIS DE DISEÑO		
ELEMENTO (Qué es?)	FUNCIÓN (Qué hace?)	OBJETO (Cómo lo hace?)
Personaje	Lupo: Animado, indica las instrucciones del juego	Automático
Clips de película 1	Nubes en movimiento	Automático
Botón tema	Indica el tema tratado	Clic sobre el objeto
Botón Juguemos otra vez	Inicia nuevamente el juego	Clic sobre el objeto
Botón vamos al siguiente juego	Pasa al próximo juego	Clic sobre el objeto
Botón menú	Regresar al menú	Clic sobre el objeto
Audio	Está en el personaje, el los botones tema, menú, juguemos otra vez, y vamos al siguiente juego.	Clic sobre el objeto

TABLA V.C

Análisis de diseño pantalla 7 (C)

DISEÑO DE PANTALLAS: PANTALLA 8 (JUEGO 6)



FIGURA V 61. Pantalla 8

ANÁLISIS DE DISEÑO		
ELEMENTO (Qué es?)	FUNCIÓN (Qué hace?)	OBJETO (Cómo lo hace?)
Personaje	Lupo: Animado, indica las instrucciones del juego	Automático
Clips de película 1	Nubes en movimiento	Automático
Clips de película 2	Piezas para armar la oración	Clic sobre el objeto
Botón tema	Indica el tema tratado	Clic sobre el objeto
Botón comencemos a jugar	inicia el juego	Clic sobre el objeto
Botón Juguemos otra vez	Inicia nuevamente el juego	Clic sobre el objeto
Botón menú	Regresar al menú	Clic sobre el objeto
Botón audios de instrucciones	Da instrucciones de cada juego	Clic sobre el objeto
Audio	Está en el personaje, el los botones de menú, tema, comencemos a jugar, juguemos otra vez, y vamos a la siguiente letra	Clic sobre el objeto

TABLA V.CI

Análisis de diseño pantalla 8

5.3. IMPLEMENTACIÓN

Para poder realizar una correcta implementación del proyecto realizado, es necesario elaborar un análisis comparativo entre los objetos multimedia previamente investigados como son: “Pipo”, “Mi primera encarta”, “Abrapalabra”, “El conejo lector”; con respecto a nuestro objeto multimedia “Lupo”

5.3.1. VENTAJAS COMPARATIVAS ENTRE LOS SOFTWARE DE DISEÑO MULTIMEDIA

Para analizar las ventajas comparativas se ha utilizado los siguientes atributos a ser evaluados:

- Navegabilidad
- Cromática
- Ilustraciones
- Audio
- Animación
- Contenido pedagógico
- Aprendizaje
- Pregnancia

Estos atributos serán calificados del 0 al 10 por un focus group de 20 estudiantes en las unidades educativas del milenio, con éstas aclaraciones y parámetros se presentan las tablas con los análisis correspondientes:


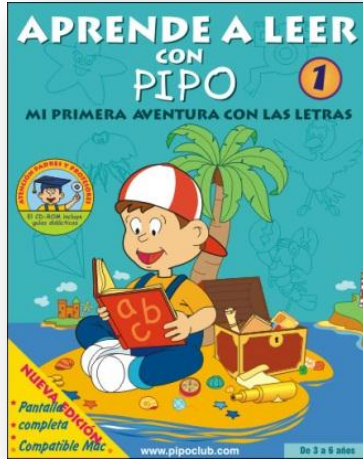


LUPO - PIPO					
					
Atributo	Calificación	Porcentaje	Atributo	Calificación	Porcentaje
Navegabilidad	9	90%	Navegabilidad	7	70%
Cromática	8	80%	Cromática	8	80%
Ilustraciones	9	90%	Ilustraciones	8	80%
Componentes Gráficos		86,67%	Componentes Gráficos		76.67%
Audio	7	70%	Audio	7	70%
Animación	9	90%	Animación	7	70%
Interés		80%	Interés		70%
Contenido pedagógico	9	90%	Contenido pedagógico	8	80%
Aprendizaje	9	90%	Aprendizaje	8	80%
Pregnancia	9	90%	Pregnancia	8	80%
Aprendizaje		90%	Aprendizaje		80%
PROMEDIO	8,63	86,30%	PROMEDIO	7,62	76,20%

TABLA V.CII
Calificación de atributos Lupo-Pipo



La interpretación sería la siguiente “Lupo” es superior a “Pipo” en cuanto al 86,30 % de efectividad frente al 76,20%, mejorando la efectividad en un 10,10%.

LUPO - MI PRIMERA ENCARTA					
					
Atributo	Calificación	Porcentaje	Atributo	Calificación	Porcentaje
Navegabilidad	9	90%	Navegabilidad	8	80%
Cromática	8	80%	Cromática	6	60%
Ilustraciones	9	90%	Ilustraciones	5	50%
Componentes Gráficos		86,67%	Componentes Gráficos		63,33%
Audio	7	70%	Audio	6	60%
Animación	9	90%	Animación	4	40%
Interés		80%	Interés		50%
Contenido pedagógico	9	90%	Contenido pedagógico	6	60%
Aprendizaje	9	90%	Aprendizaje	7	70%
Pregnancia	9	90%	Pregnancia	7	70%
Aprendizaje		90%	Aprendizaje		66,67%

PROMEDIO	8,63	86,30%	PROMEDIO	6,12	61,12%
-----------------	-------------	---------------	-----------------	-------------	---------------

TABLA V.CIII
Calificación de atributos Lupo-Mi primera encarta

La interpretación sería la siguiente “Lupo” es superior a “Encarta” en cuanto al 86,30 % de efectividad frente al 61,12%, mejorando la efectividad en un 25,18%.

LUPO - ABRAPALABRA					
					
Atributo	Calificación	Porcentaje	Atributo	Calificación	Porcentaje
Navegabilidad	9	90%	Navegabilidad	6	60%
Cromática	8	80%	Cromática	9	90%
Ilustraciones	9	90%	Ilustraciones	8	80%
Componentes Gráficos		86,67%	Componentes Gráficos		76,66%
Audio	7	70%	Audio	7	70%
Animación	9	90%	Animación	7	70%
Interés		80%	Interés		70%
Contenido pedagógico	9	90%	Contenido pedagógico	8	80%

Aprendizaje	9	90%	Aprendizaje	7	70%
Pregnancia	9	90%	Pregnancia	7	70%
Aprendizaje		90%	Aprendizaje		73,33%
PROMEDIO	8,63	86,30%	PROMEDIO	7,37	73,70%

TABLA V.CIV
Calificación de atributos Lupo-Abrapalabra

La interpretación sería la siguiente: "Lupo" es superior a "Abrapalabra" en cuanto al 86,30 % de efectividad frente al 73.70%, mejorando la efectividad en un 12,60%.

LUPO - EL CONEJO LECTOR					
					
Atributo	Calificación	Porcentaje	Atributo	Calificación	Porcentaje
Navegabilidad	9	90%	Navegabilidad	6	60%
Cromática	8	80%	Cromática	8	80%
Ilustraciones	9	90%	Ilustraciones	6	60%
Componentes Gráficos		86,67%	Componentes Gráficos		66,66%
Audio	7	70%	Audio	7	70%
Animación	9	90%	Animación	7	70%

Interés		80%	Interés		70%
Contenido pedagógico	9	90%	Contenido pedagógico	8	80%
Aprendizaje	9	90%	Aprendizaje	7	70%
Pregnancia	9	90%	Pregnancia	6	60%
Aprendizaje		90%	Aprendizaje		70%
PROMEDIO	8,63	86,30%	PROMEDIO	6,87	68,70%

TABLA V.CV
Calificación de atributos Lupo-El conejo lector

La interpretación sería la siguiente: "Lupo" es superior a "El conejo lector" en cuanto al 86,30 % de efectividad frente al 68,70%, mejorando la efectividad en un 17,60%.

CAPITULO VI

VALIDACIÓN DE LA TESIS

6.1 MÉTODOS Y TÉCNICAS DE VALIDACIÓN

6.1.1 MÉTODOS

Método Hipotético Deductivo.

El método hipotético-deductivo es el procedimiento o camino que sigue el investigador para hacer de su actividad una práctica científica. El método hipotético-deductivo tiene varios pasos esenciales: observación del fenómeno a estudiar, creación de una hipótesis para explicar dicho fenómeno, deducción de consecuencias o proposiciones más elementales que la propia hipótesis, y verificación o comprobación de la verdad de los enunciados deducidos comparándolos con la experiencia.

Este método obliga al científico a combinar la reflexión racional o momento racional (la formación de hipótesis y la deducción) con la observación de la realidad o momento empírico (la observación y la verificación).

Método Cuantitativo.

La metodología cuantitativa es aquella que permite examinar los datos de manera científica, o más específicamente en forma numérica, generalmente con ayuda de herramientas del campo de la estadística.

Para que exista metodología cuantitativa se requiere que entre los elementos del problema de investigación exista una relación cuya naturaleza sea representable por algún modelo numérico ya sea lineal, exponencial o similar. Es decir, que haya claridad entre los elementos de investigación que conforman el problema, que sea posible definirlo, limitarlos y saber exactamente dónde se inicia el problema, en qué dirección va y qué tipo de incidencia existe entre sus elementos.

6.1.2 TÉCNICAS

Focus group.

El grupo focal (focus group en inglés) es una técnica cualitativa de estudio de las opiniones de un público. Consiste en la reunión de un grupo de personas, entre 6 y 20, con un moderador encargado de hacer preguntas y dirigir la discusión. Su labor es la de encauzar la discusión para que no se aleje del tema de estudio y, de este modo, da a la técnica su nombre en inglés ("grupo con foco"). Las preguntas son respondidas por la interacción del grupo en una dinámica en que los participantes se

sienten cómodos y libres de hablar y comentar sus opiniones del tema a tratar para sacar la información necesaria.

Observación.

Es el procedimiento de investigación que consiste en usar todos nuestros sentidos para captar la realidad, la observación científica o de investigación es metódica, sistematizada y ordenada.

La observación busca establecer una relación entre la HIPÓTESIS y LA VALIDACION de los hechos reales.

Hay tres tipos de Observación, la observación documental, observación indirecta y observación directa.

6.1.3 CARACTERÍSTICAS DEL FOCUS GRUP

GÉNERO

Son hombres y mujeres de segundo año de básica de las Unidades educativas del milenio.

EDAD

Niños de 6 a 7 años los cuales conforman el segundo año de educación básica.

CLASE SOCIAL

Baja

ESTADO CIVIL

Solteros

6.1.4 COMPROBACIÓN DE LA HIPÓTESIS

Una vez culminado este proyecto es necesario recurrir una vez más a una herramienta de campo, mediante la cual obtendremos una evaluación de los alcances y comprobar mediante este método si en verdad se ha cumplido con el objetivo. La herramienta que se utilizará para comprobar los resultados obtenidos es la observación directa que es cuando los elementos de investigación son sujetos, paisajes, lugares, etc. Y requiere que el investigador se traslade a ellas, para mayor confianza de los datos, para lo cual utilizamos uno de las herramientas de observación que son la FICHAS DE OBSERVACION, mediante la misma se obtendrán datos cuantitativos.

Las fichas de observación se las realizó a un focus group de 20 estudiantes, los cuales fueron escogidos de las Unidades Educativas del Milenio investigadas, en este caso: “Cacique Tumbalá” (Cotopaxi) y “Penipe” (Chimborazo).

A continuación presentamos la tabla de los resultados obtenidos en la investigación de campo, en donde cada atributo ha sido calificado sobre 10 puntos equivalente al 100% de efectividad, las preguntas a ser planteadas para evaluar se encuentran adjuntas en la sección anexos (anexo 7).

FICHAS DE OBSERVACION																						
ESTUDIANTE ATRIBUTO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	PROMEDIO	PORCENTAJE
Navegabilidad	9	7	8	9	10	8	8	9	10	8	9	9	10	8	9	10	7	10	9	9	8,8	88,00%
Cromática	9	10	8	7	8	7	9	8	9	7	9	8	9	8	9	8	7	8	8	8	8,2	82,00%
Ilustraciones	8	8	9	8	9	10	9	9	9	8	8	10	9	7	9	9	10	9	7	10	8,75	87,50%
Promedios de los Componentes Gráficos																					8,58	85,80%
Audio	8	8	6	7	6	8	6	8	7	8	6	8	7	8	6	7	7	6	8	7	7,1	71,00%
Animación	9	10	8	8	9	10	9	10	10	8	9	9	8	10	9	8	10	8	9	9	9	90,00%
Promedio de Interés																					8,05	80,50%
Contenido pedagógico	9	8	9	8	8	8	10	9	10	9	9	8	8	8	9	7	9	7	7	10	9	90,00%
Aprendizaje	10	10	9	9	10	10	9	10	8	9	10	8	9	10	8	10	10	9	10	8	9,3	93,00%
Pregnancia	10	8	8	10	8	9	9	10	9	8	9	9	9	7	9	10	9	10	8	9	8,9	89,00%
Promedio de Aprendizaje																					9,06	90,60%
PROMEDIO GENERAL DEL PROYECTO																					8,63	86,30%

TABLA VI.CVI
Fichas de observación

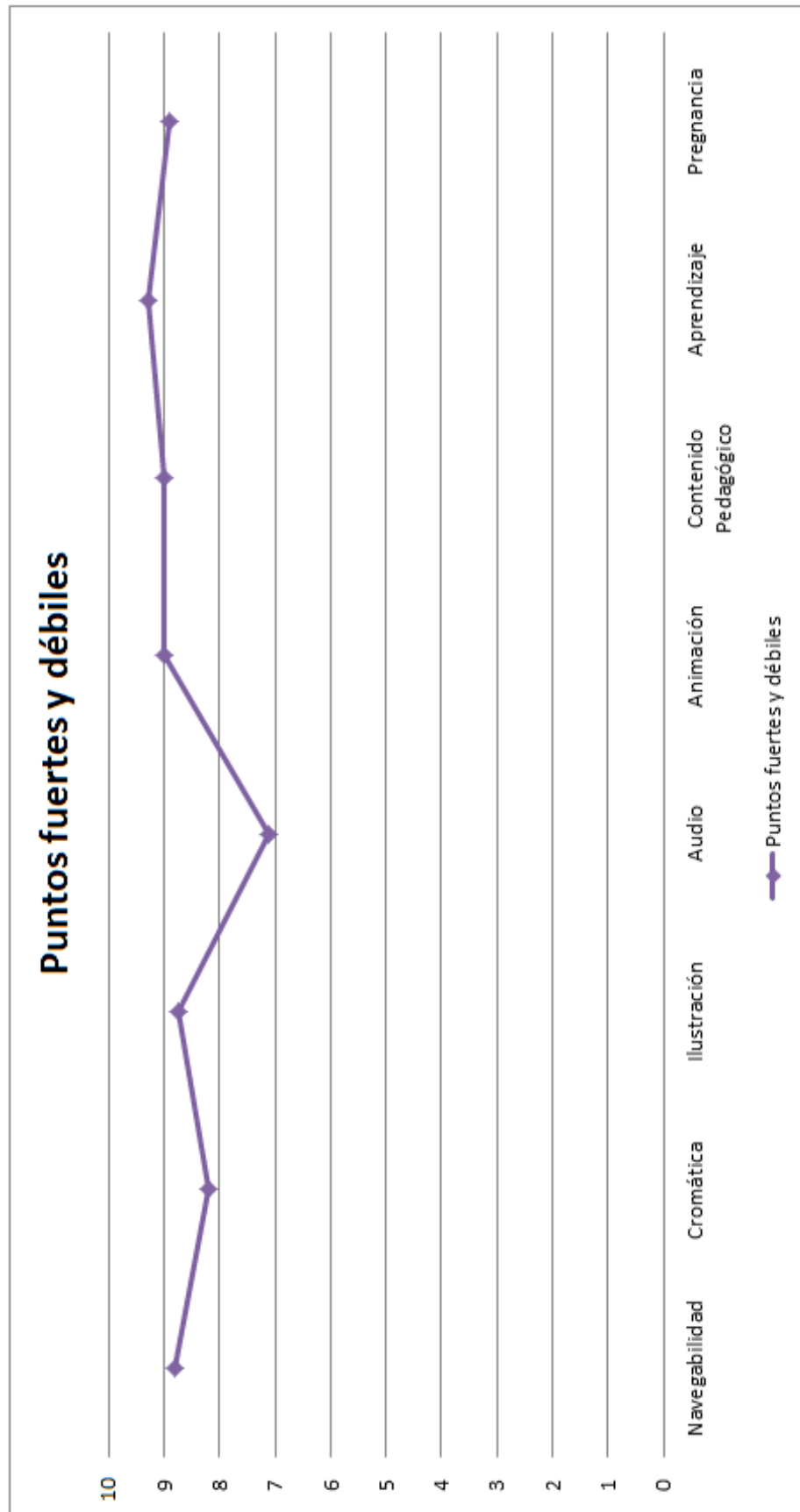


GRÁFICO VI. 35. Puntos fuertes y débiles

Habiendo obtenido los datos de las fichas de observación los resultados quedan expresados en la siguiente tabla.

ATRIBUTO	PORCENTAJE LUPO	PORCENTAJE MULTIMEIDA ANALISADOS
Navegabilidad	88,00 %	67,50%
Cromática	82,00%	77,50%
Ilustraciones	87,50%	67,50%
PROMEDIOS DE LOS COMPONENTES GRÁFICOS	85,80%	70,83%
Audio	71,00%	62,50%
Animación	90,00 %	62,50%
PROMEDIO DE INTERÉS	80,50%	65,00%
Contenido pedagógico	90,00 %	75,00%
Aprendizaje	93,00%	72,50%
Pregnancia	89,00%	70,00%
PROMEDIO DE APRENDIZAJE	90,60%	72,50%
PROMEDIO	86,30%	69,93%

TABLA VI.CVII
Resultados Fichas de observación

Con estos resultados se determina que el presente proyecto en todos sus atributos ha obtenido un porcentaje promedio de 86,30 % de efectividad frente al 69.93% de promedio de efectividad de los multimedia investigados mejorando la efectividad en un 16,37%. Comprobando la hipótesis puesto que se obtuvo un 85,80% de efectividad en sus componentes gráficos frente al 70,83% mejorando un 14,97%, además obtuvimos un 80.50% en el interés del estudiante frente al 65,00% mejorando un 15,50% y por ultimo obtuvimos un

90,60% en el Aprendizaje frente al 72,50% mejorando un 18%, ya que la hipótesis planteada dice “El desarrollo del análisis de los multimedia educativos para niños de segundo año de básica, permitirá crear una herramienta multimedia que por sus componentes gráficos despertará interés y aceptación en los estudiantes reforzando el aprendizaje, en las Unidades Educativas del Milenio”, con lo cual se ha obtenido la comprobación satisfactoria de la hipótesis.

CONCLUSIONES

1. En el mercado encontramos multimedia educativos para niños de segundo de básica, con temáticas referentes a lengua y literatura, en ellos se utiliza un lenguaje más generalizado en el cual muchos de los términos utilizados no son comprendidos por niños de nuestro país y su navegabilidad es complicada para niños de esta edad, eso es lo que obtuvimos en la investigación realizada.
2. Encontrándonos en pleno siglo XXI con el auge de nuevas tecnologías la estrategia de aprendizaje hacia los niños permite una vinculación con el conocimiento administrado por medios tecnológicos, siendo los multimedia una herramienta gratamente descubierta para ser un nexo que vincule la educación clásica con las exigencias de la vanguardia educativa.
3. El contenido pedagógico empleado en el presente proyecto ha sido minuciosamente investigado gracias al trabajo de campo, logrando llegar efectivamente a nuestro público objetivo, y cumplir con los objetivos de afianzar los conocimientos planteados.
4. Con el uso del Cd “Lupo” se explota de mejor forma los recursos tecnológicos con los que cuentan las “Unidades Educativas del Milenio”, ya que se obtuvo el 86,30% de efectividad, de esta forma impulsamos a los niños de sectores vulnerables a formarse desde sus inicios con un enfoque hacia una educación innovadora.

RECOMENDACIONES

1. La investigación muestra como resultado que los niños denotan mucho interés por medios tecnológicos, su desenvolvimiento frente a un computador es óptimo, por lo cual se sugiere utilizar métodos de enseñanza computarizados.
2. En las instituciones educativas se debe capacitar continuamente al personal docente, puesto que vamos hacia una era tecnológica, y en el proceso de aprendizaje, ellos son una guía fundamental.
3. Se recomienda a futuros profesionales en diseño gráfico, el realizar proyectos que puedan aportar a varios sectores de la sociedad, ya que las personas buscan formas creativas de informarse y educarse.
4. La utilización de este proyecto será una buena forma de iniciar con la implementación de objetos multimedia en las demás asignaturas de Educación Básica.

RESUMEN

Se realizó el análisis de los objetos multimedia educativos para niños de segundo de básica, y una propuesta para las “Unidades Educativas del Milenio” en lengua y literatura, esto se realizó en las Unidades Educativas, “Bicentenario” (Quito), “Cacique Tumbalá” (Cotopaxi), “Penipe” (Chimborazo), “César Fernández Calvache” (Santo Domingo), “Nela Martínez Espinosa” (LaTroncal), “Ahuano” (Napo).

Aplicando el método hipotético deductivo para la investigación: Se realizó encuestas a los estudiantes de las Unidades Educativas, para analizar la utilización de los multimedia y su estructura gráfica de navegación en los docentes ,obteniendo como resultado datos cuantitativos los cuales se utilizó para el desarrollo del multimedia.

Para el desarrollo de la propuesta multimedia se hizo uso de equipos como: Computador, cámara fotográfica, y software Adobe: Ilustrador, Photoshop, Flash, Audition, editor de texto Microsoft Word.

Acabado el multimedia de “Lengua y Literatura”, se presentó al público objetivo comprobando el 86,3% de efectividad, facilitando el proceso didáctico aprendizaje.

Se concluye que los multimedia se convierten en formas divertidas de aprender para los niños de esta forma los docentes, padres de familia, facilitan su labor.

Se recomienda incentivar al niño para el uso de estos recursos, ya que vamos hacia un futuro tecnológico, como las Unidades Educativas del Milenio en nuestro país, en donde la tecnología es un medio para potenciar el aprendizaje.

SUMARY

Analysis of educational multimedia objects for second basic year children and a proposal for the Millennium Educational Units in Language and Literature subjects were carried out. They were accomplished in the Educational Units, “Bicentenary” (Quito), “Cacique Tumbalá” (Cotopaxi), “Penipe” (Chimborazo), “César Fernando Calvache” (Santo Domingo), “Nela Martinez Espinoza” (La Troncal), and “Ahuano” (Napo).

Applying the deductive hypothetical method for the investigation; Surveys to the students of the Educational Units, were carried out to analyze the use of multimedia and its navigation graphic structure of teachers, obtaining as results quantitative data, which were used for the development of multimedia.

For the development of the multimedia proposal, the following equipment was used: Computer, camera, and Adobe software: Illustrator, Photoshop, Flash, Audition, text editor Microsoft Word.

After the Language and Literature multimedia was finished, it was presented to the objective public, verifying 86.3% of effectiveness, facilitating the learning didactic process.

It is concluded that multimedia is an amusing way for the children to learn; in this way teachers and parents facilitate their work.

It is recommended to encourage children to use these resources, since we go toward a technological future, and in the Millennium Educational Units of our country, technology is a mean to promote learning.

GLOSARIO DE TÉRMINOS

Action Script: Lenguaje de programación utilizado en aplicaciones web animadas realizadas en el entorno macromedia flash.

Fotogramas: También llamado frame, es un instante de película en flash, es equivalente a un cuadro de film.

Guion: Texto escrito de manera esquemática que sirve como guía.

Hipermedia: Es el conjunto de métodos o procedimientos para escribir, diseñar, o componer contenidos que tengan texto, audio, videos, mapas u otros medios.

Hipertexto: Sistema que permite que un texto contenga enlaces con otras secciones del documento o con otros documentos.

Interactividad: Es un concepto ampliamente utilizado en el campo de la comunicación e informática, y en diseño multimedia.

Interfaz: Área de comunicación entre el usuario y el ordenador.

Multimedia: Se utiliza para referirse a múltiples medios de expresión para representar o comunicar información.

Prototipos: Es un primer ejemplar que se realiza de un objeto y otra cosa.

Software: Conjunto intangible de datos y programas de computadora.

ANEXOS

ANEXO 1

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

Encuesta dirigida a docentes de segundo Año de Educación Básica de las Unidades Educativas del milenio

Estimados encuestados, agradecemos por la pre-disposición al ayudarnos con esta encuesta, ya que mientras más certeras sean sus respuestas, mayor será la efectividad de nuestra investigación, y de esta forma podremos ayudarlos de mejor manera con recursos para el desarrollo de la educación de los niños.

Objetivo: Determinar las actitudes y aptitudes en el aula por parte de los niños de segundo año de básica de las escuelas del milenio.

Cuestionario:

1. ¿Ha escuchado Ud. acerca de la existencia de multimedia educativos para niños?

Si ()

No ()

Cuáles:

.....

.....

.....

.....

2. ¿Usted estaría de acuerdo en utilizar multimedia educativos como una herramienta pedagógica?

Si ()

No ()

Gracias por su valiosa colaboración

ANEXO 2

FICHA DE OBSERVACIÓN.

MULTIMEDIA.- FICHA DE OBSERVACIÓN TÉCNICA DEL OBJETO MULTIMEDIA: "PIPO"	
OBSERVADO	OBSERVADOR
ELEMENTOS GLOBALES DEL MULTIMEDIA	<div style="display: flex;"> <div style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg); font-weight: bold; margin-right: 5px;">INTERACTIVIDAD</div> <div> <p>ACIERTOS</p> <p>- Información presentada en orden. <input type="checkbox"/> - Registro para educación personalizada. <input type="checkbox"/> - Información de actividades en todos los juegos. <input type="checkbox"/> - Participación 100% del usuario. <input type="checkbox"/> - Información de los aciertos y desaciertos. <input type="checkbox"/> - Cambio de letras a mayúsculas, minúsculas y manuscrita de acuerdo al gusto de usuario. <input type="checkbox"/> - Menús conformados por letras e iconos. <input type="checkbox"/> - Instrucciones animadas. <input type="checkbox"/> - Juegos de refuerzos. <input type="checkbox"/></p> <p>DESACIERTOS</p> <p>- Demasiados personajes <input type="checkbox"/> - Demasiados escenarios. <input type="checkbox"/> - Elementos inconsistentes y sueltos en el sistema. <input type="checkbox"/> - Dificultad para encontrar los juegos. <input type="checkbox"/> - Opciones estáticas y sin animaciones. <input type="checkbox"/> - Mismos juegos para todas la letras. <input type="checkbox"/> - Diálogos. <input type="checkbox"/> - Botón de salida rápido. <input type="checkbox"/> - Sonidos que acompañen al menú. <input type="checkbox"/> - Guía del progreso del estudiante. <input type="checkbox"/></p> </div> </div>
	<div style="display: flex;"> <div style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg); font-weight: bold; margin-right: 5px;">COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL</div> <div> <p>ACIERTOS</p> <p>- Entornos propios para el target. <input type="checkbox"/> - Gráficos que acompañan con movimiento en cada fin de juego. <input type="checkbox"/> - Sonido que indica al inicio que tenemos que hacer. <input type="checkbox"/> - Personajes animados que llaman la atención de los niños. <input type="checkbox"/> - Menús claros y concisos. <input type="checkbox"/> - Juegos con palabras cuando se esta enseñando una letra. <input type="checkbox"/> - Utilización de fotografías para demostrar el concepto lo más real posible. <input type="checkbox"/></p> <p>DESACIERTOS</p> <p>- Para seguir avanzando no existe una guía de lo que se debe hacer y el niño tiene que investigar por si solo. <input type="checkbox"/> - Letras de estudio colocadas en sitios varios sin facilidad de situarlos. <input type="checkbox"/> - Colocación de objetos en escenarios sin un sentido alguno, rompiendo con la estética de los escenarios. <input type="checkbox"/> - Utilización de íconos que no representan lo que quieren decir. <input type="checkbox"/> - Letras utilizadas en forma que no son conocidas por los niños. <input type="checkbox"/> - Colocación de imágenes que no son conocidas por los niños, de manera de abstracciones. <input type="checkbox"/> - Presencia del título o la letra de estudio. <input type="checkbox"/></p> </div> </div>
	<div style="display: flex;"> <div style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg); font-weight: bold; margin-right: 5px;">ARGUMENTO</div> <div> <p>- Existencia de argumento. <input type="checkbox"/></p> <p>- Llama la atención al niño y lo mantiene a la expectativa. <input type="checkbox"/></p> </div> </div>
	<div style="display: flex;"> <div style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg); font-weight: bold; margin-right: 5px;">METAFORA</div> <div> <p>- Existencia de metáfora <input type="checkbox"/></p> <p>- Llama la atención al niño y lo mantiene a la expectativa. <input type="checkbox"/></p> </div> </div>
	<div style="display: flex;"> <div style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg); font-weight: bold; margin-right: 5px;">DISEÑO DEL INTERFACE</div> <div> <p>ACIERTOS</p> <p>- Utilización de gráficos representativos para cada escena. <input type="checkbox"/> - Menús a través de gráficos no de palabras. <input type="checkbox"/> - Sonidos que acompañan a los botones para que el niño entienda que esta aplastando y para donde quiere ir. <input type="checkbox"/></p> <p>DESACIERTO</p> <p>- Ya que todo el interface es gráficos el niño no sabe en muchos de los casos que representa ese gráfico o a donde nos lleva. <input type="checkbox"/> - Gráficos rígidos y sin movimiento no muy atractivos visualmente. <input type="checkbox"/> - Botones estático. <input type="checkbox"/> - Menús animados. <input type="checkbox"/></p> </div> </div>
<div style="display: flex;"> <div style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg); font-weight: bold; margin-right: 5px;">ESTRUCTURA</div> <div> <p>- La estructura que utilizan es la secuencial. <input type="checkbox"/></p> <p>- La estructura que utilizan es la hipermidia. <input type="checkbox"/></p> </div> </div>	

ELEMENTOS GLOBALES DEL MULTIMEDIA	MANEJO DE CONTENIDOS	<p>ACIERTOS</p> <p>- Un orden pedagógico de las letras para una mejor enseñanza. <input type="checkbox"/> - La enseñanza a través de juegos para que el niño no se canse. <input type="checkbox"/> - Aparición de la letra que está en estudio <input type="checkbox"/> - Juegos con las letras de estudio. <input type="checkbox"/></p> <p>- Primero sílabas para pasar a las palabras. <input type="checkbox"/> - Una introducción para saber de que letra es el estudio. <input type="checkbox"/></p> <p>- La información sobre la letra de estudio, concepto, cómo es y se escribe. <input type="checkbox"/> - Menús con su respectiva letra de estudio. <input type="checkbox"/></p>																																												
		<p>DESACIERTOS</p> <p>- Juegos mediante palabras y no de la letra que está en estudio. <input type="checkbox"/> - Objetos que no representan las letras de estudio. <input type="checkbox"/> - Libros de lectura con palabras complejas, y no solo con sílabas, palabras o letras de estudio. <input type="checkbox"/></p> <p>- Utilización de letras no conocidas para los niños. <input type="checkbox"/></p>																																												
	GUIÓN	<p>ACIERTOS</p> <p>- Gráficos en su sitio en cada uno de los juegos. <input type="checkbox"/> - Presencia de los tres personajes principales en cada uno de los escenarios. <input type="checkbox"/> - Mismo esquema de libros para todos los cuentos en todas las letras de estudio. <input type="checkbox"/></p> <p>- Mismo esquema para juegos. <input type="checkbox"/> - Introducciones de cada letra de estudio. <input type="checkbox"/></p>																																												
		<p>DESACIERTOS</p> <p>- Posición de objetos de manera que hacen notar falta de guión. <input type="checkbox"/></p> <p>- Muchos escenarios de aprendizaje y sin tener muchas veces nada en común. <input type="checkbox"/></p>																																												
COMPONENTES DEL MULTIMEDIA	TEXTO	<p>ACIERTOS</p> <p>- Palabras fáciles en los juegos. <input type="checkbox"/> - Letras sencillas no ornamentales. <input type="checkbox"/> - Presencia de texto como ayuda en todo el juego. <input type="checkbox"/> - Letras ornamentales y colores no visibles en las letras de estudio. <input type="checkbox"/></p>																																												
	HIPERTEXTO	<p>- Existencia de Hipertextos. <input type="checkbox"/></p> <p>- Tamaño adecuado <input type="checkbox"/></p>																																												
	IMÁGENES	<p>- Utilización de clipart atractivos para los niños de esta edad. <input type="checkbox"/> - Presencia de imágenes conocidas para los niños. <input type="checkbox"/> - Imágenes de animales que hablan que son muy apreciados por los niños. <input type="checkbox"/></p> <p>- Imágenes que representan más a las letras en estudio. <input type="checkbox"/></p>																																												
	SONIDO	<p>- Mencionan cuando el usuario acierte y se equivoca <input type="checkbox"/> - Dialogo de bienvenida con el usuario explicando para qué es este multimedia. <input type="checkbox"/> - Libros leídos en su totalidad y con opción a repetir cada palabra si la señalan o pulsan en ella <input type="checkbox"/> - Mismos sonidos para todos los juegos mostrando los aciertos y errores. <input type="checkbox"/></p> <p>- Sonidos sin sentido en juegos. <input type="checkbox"/> - Mismo sonido cada vez que se cambia a un juego o actividad. <input type="checkbox"/></p>																																												
CLASIFICACIÓN DE LOS MATERIALES DIDÁCTICOS MULTIMEDIA	<p>ATENDIENDO A SU ESTRUCTURA:</p> <table border="0"> <tr> <td>Materiales formativos directivos.</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Programas de ejercitación.</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Programas tutoriales.</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Bases de datos.</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Programas tipo libro o cuento.</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Bases de datos convencionales.</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Bases de datos expertas.</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Simuladores.</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Programas herramienta.</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Programas de uso general.</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Lenguajes y sistemas de autor.</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <p>ATENDIENDO A SU CONCEPCIÓN SOBRE EL APRENDIZAJE:</p> <table border="0"> <tr> <td>La perspectiva conductista.</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Teoría del procesamiento de la información</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Aprendizaje por descubrimiento</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Experimentación directa sobre la realidad</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Aprendizaje por penetración comprensiva</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Curriculum en espiral</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Aprendizaje significativo</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>El aprendizaje es un proceso activo:</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Condiciones internas que intervienen en el proceso</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Condiciones externas</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> </table>		Materiales formativos directivos.	<input type="checkbox"/>	Programas de ejercitación.	<input type="checkbox"/>	Programas tutoriales.	<input type="checkbox"/>	Bases de datos.	<input type="checkbox"/>	Programas tipo libro o cuento.	<input type="checkbox"/>	Bases de datos convencionales.	<input type="checkbox"/>	Bases de datos expertas.	<input type="checkbox"/>	Simuladores.	<input type="checkbox"/>	Programas herramienta.	<input type="checkbox"/>	Programas de uso general.	<input type="checkbox"/>	Lenguajes y sistemas de autor.	<input type="checkbox"/>			La perspectiva conductista.	<input type="checkbox"/>	Teoría del procesamiento de la información	<input type="checkbox"/>	Aprendizaje por descubrimiento	<input type="checkbox"/>	Experimentación directa sobre la realidad	<input type="checkbox"/>	Aprendizaje por penetración comprensiva	<input type="checkbox"/>	Curriculum en espiral	<input type="checkbox"/>	Aprendizaje significativo	<input type="checkbox"/>	El aprendizaje es un proceso activo:	<input type="checkbox"/>	Condiciones internas que intervienen en el proceso	<input type="checkbox"/>	Condiciones externas	<input type="checkbox"/>
Materiales formativos directivos.	<input type="checkbox"/>	Programas de ejercitación.	<input type="checkbox"/>																																											
Programas tutoriales.	<input type="checkbox"/>	Bases de datos.	<input type="checkbox"/>																																											
Programas tipo libro o cuento.	<input type="checkbox"/>	Bases de datos convencionales.	<input type="checkbox"/>																																											
Bases de datos expertas.	<input type="checkbox"/>	Simuladores.	<input type="checkbox"/>																																											
Programas herramienta.	<input type="checkbox"/>	Programas de uso general.	<input type="checkbox"/>																																											
Lenguajes y sistemas de autor.	<input type="checkbox"/>																																													
La perspectiva conductista.	<input type="checkbox"/>	Teoría del procesamiento de la información	<input type="checkbox"/>																																											
Aprendizaje por descubrimiento	<input type="checkbox"/>	Experimentación directa sobre la realidad	<input type="checkbox"/>																																											
Aprendizaje por penetración comprensiva	<input type="checkbox"/>	Curriculum en espiral	<input type="checkbox"/>																																											
Aprendizaje significativo	<input type="checkbox"/>	El aprendizaje es un proceso activo:	<input type="checkbox"/>																																											
Condiciones internas que intervienen en el proceso	<input type="checkbox"/>	Condiciones externas	<input type="checkbox"/>																																											

<p style="text-align: center;">FUNCIONES DE LOS MULTIMEDIA EDUCATIVOS</p>	<div> <div>Informativa.</div> <div>Instructiva</div> <div>Motivadora</div> <div>Evaluadora</div> <div>Investigadora</div> <div>Comunicativa</div> <div>Metalingüística</div> <div>Lúdica</div> <div>Innovadora</div> </div> <div></div>
<p style="text-align: center;">VENTAJAS Y DESVENTAJAS</p>	<div> <div>VENTAJAS</div> <ul style="list-style-type: none"> • Interés. Motivación. • Interacción. • Desarrollo de la iniciativa. • Múltiples perspectivas e itinerarios. • Facilitan la evaluación y control. • Facilitan la autoevaluación del estudiante. • Alto grado de interdisciplinariedad. • Individualización. • Actividades cooperativas. • Contacto con las nuevas tecnologías y el lenguaje audiovisual. • Proporcionan información. <div></div> </div> <div> <div>DESVENTAJAS</div> <ul style="list-style-type: none"> • Adicción. • Distracción. • Aprendizajes incompletos y superficiales. • Diálogos muy rígidos. • Desarrollo de estrategias de mínimo esfuerzo. • Aislamiento. • Cansancio visual y otros problemas físicos. <div></div> </div>

ANEXO 3

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA

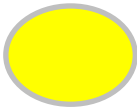
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

ENCUESTA DIRIGIDA A NIÑOS DE SEGUNDO AÑO DE BÁSICA DE LAS UNIDADES EDUCATIVAS DEL MILENIO.

Objetivo: Determinar los gustos y preferencias de los colores y formas gráficas por parte de los estudiantes del segundo año de educación básica de las Unidades Educativas del milenio.

Cuestionario:

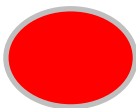
1. Según su preferencia marque con una X tres colores.



(.....)



(.....)



(.....)



(.....)



(.....)



(.....)

2. ¿Qué cree Usted que sientes con cada color? Una con líneas



3. Según su preferencia marque con una (x) tres figuras que más le atraiga.



(.....)



(.....)



(.....)



(.....)



(.....)



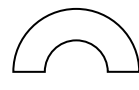
(.....)



(.....)



(.....)



(.....)

4. ¿Le gusta jugar con su grupo de compañeros de aula?

Si ()

No ()

5. Subraye 3 tipografías que más le guste.

murcielago

MURCIELAGO

~~Murcielago~~

Murcielago

murcielago

MURCIELAGO

MURCIELAGO

murcielago

murcielago

6. Le gustan imágenes:

En movimiento ()

Estáticas ()

7. Le gusta a usted estudiar con sonidos:

Si ()

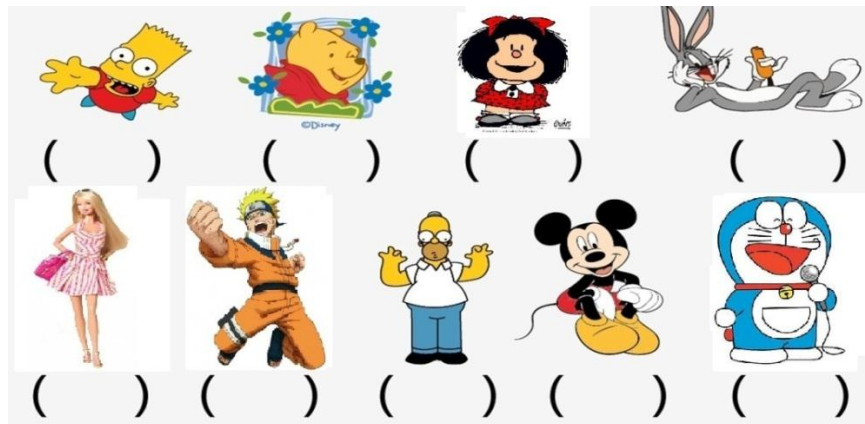
No ()

8. Aprende usted mejor con:

Imágenes ()

Textos ()

9. ¿Con quién le gusta estudiar?



10.- ¿Ud. Ha tenido acceso a juegos en computadora?

Si ()

No ()

Gracias por su valiosa colaboración

ANEXO 4

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

Encuesta dirigida a docentes de segundo Año de Educación Básica de las Unidades Educativas del milenio

Estimados encuestados, agradecemos por la pre-disposición al ayudarnos con esta encuesta, ya que mientras más certeras sean sus respuestas, mayor será la efectividad de nuestra investigación, y de esta forma podremos ayudarlos de mejor manera con recursos para el desarrollo de la educación de los niños.

Objetivo: Determinar las actitudes y aptitudes en el aula por parte de los niños de segundo año de básica de las escuelas del milenio.

Cuestionario:

2 ¿Qué tipo de material didáctico utiliza y como es aplicado?

Material impreso ()

Material gráfico ()

Material Audiovisual ()

Otros: -----

2. ¿Indique el nombre de los libros y textos utilizados en la escuela?

3. ¿Cómo mantiene la atención de los alumnos, para que asimilen o capten de mejor manera la enseñanza que se imparte?

Dinámicas ()

Juegos ()

Por temor ()

Otros: -----

4. ¿Cuáles son los problemas más comunes con respecto al aprendizaje?

Falta de atención ()

Falta de comunicación maestro-alumno ()

Inadaptación escolar ()

Indisciplina ()

Problemas familiares ()

Desnutrición ()

Otros: -----

5. ¿En qué porcentaje los niños captan el conocimiento impartido por Ud. con respecto a cada tema?

100% a 80% ()

80% a 60% ()

60% a 40% ()

40% a 20% ()

20% a 0% ()

6. ¿Cómo es el comportamiento de los niños en el aula?

Extrovertidos ()

Introvertidos ()

Agresivos ()

Dominante ()

Sereno ()

7. ¿El desenvolvimiento académico de los niños mejoró con el uso de los recursos tecnológicos con los que está implementada el aula?

Si ()

No ()

8. ¿Cree Ud. que las imágenes animadas favorecen en el proceso de aprendizaje de los niños?

Si ()

No ()

9. ¿Cuáles son los juegos que más le gusta su hijo (a)?

Juego vigoroso ()

Juego social ()

Juegos de habilidad ()

Juego de ingenio()

Juego exploratorio ()

Juego de imaginación ()

10. ¿Qué tipo de música cree Ud. que ayuda de mejor forma en el aprendizaje de los niños?

Creadas ()

Clásicas infantiles ()

Otras: _____

11. ¿En qué áreas los niños demuestran mayor dificultad en el aprendizaje?

Entorno Social ()

Matemáticas ()

Lengua y Literatura ()

Gracias por su valiosa colaboración

ANEXO 5

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

Encuesta dirigida a los padres de familia de los alumnos de segundo año de básica de las Unidades Educativas del milenio

Estimados encuestados, agradecemos por la pre-disposición al ayudarnos con esta encuesta, ya que mientras más certeras sean sus respuestas, mayor será la efectividad de nuestra investigación, y de esta forma podremos ayudarlos de mejor manera con recursos para el desarrollo de la educación de los niños.

Objetivo: Determinar las actitudes y aptitudes de los niños de segundo año de básica.

Cuestionario:

1. ¿Cuál es el comportamiento del niño en la casa?

Interactivo ()

Aburrido ()

Molesto ()

Cansado ()

2. ¿Con la apertura de las Unidades educativas del milenio ha evolucionado el nivel de conocimientos en su hijo (a)?

Si ()

No ()

Porque _____

3. ¿Cómo interviene Ud. en la educación de su hijo (a)?

Dirigiendo Tareas ()

Dejando que experimenten ()

Proporcionando material extra ()

Poniendo límites y disciplina, sin amenazas ()

4. ¿Cuáles son la actividades que más le gusta su hijo (a)?

Ver Tv. ()

Jugar ()

Estudiar ()

Descansar ()

5. ¿Su hijo(a) muestra interés por el uso de una computadora?

Si ()

No ()

Gracias por su valiosa colaboración

ANEXO 7

[illegible][illegible]

ANEXO 8

CD DEL MULTIMEDIA LUPO



BIBLIOGRAFÍA:

1. **CARDONA, M.**, Diccionario enciclopédico Larousse., 3a.ed., Bogotá – Colombia., Ediciones Larousse., 2007., Pp. 28, 158, 341.
2. **HOFFMAN, A.**, Manual de Diseño Gráfico., Barcelona – España., Gustavo Gili., 2008., Pp. 60-96.
3. **IDROBO, X.**, Texto Básico Diseño Bidimensional., 1a.ed., Riobamba-Ecuador., 2006., Pp. 43-83.
4. **MENA, S.**, Texto de Lengua y Literatura. Texto del estudiante. Segundo año., 2a ed., Quito – Ecuador., 2011., Pp. 6-213.

5. **NARANJO, M.**, Aprendizaje Significativo: Teoría y Práctica., Madrid. España., Visor Dis., S. A., 2006., Pp. 100.
6. **OCÉANO.**, Investigación de educación infantil., Quito-Ecuador., Editorial Océano enciclopedia., 2010., Pp. 45-52.
7. **SANDOVAL, M.**, Texto básico de diseño Gráfico., Riobamba- Ecuador., Imprenta E-copycenter., 2007., Pp. 10-45.
8. **JARQUE, J.**, Dificultades de aprendizaje en educación Infantil., 1a.ed., Barcelona-España., Ccs., 2009., Pp. 98-112.
9. **ROCHA, J.**, Niños con problemas de aprendizaje., 1a.ed., España., Editorial Herder., 2010., Pp. 20-23
10. **NAVARRO, A.**, Flash CS6 (manual imprescindible)., 1a.ed., Argentina., Editorial Anaya., 2012., Pp. 35-45, 105-145.

11. MOREIRA, L., Tecnologías de la Información y la Comunicación para el aprendizaje., Madrid- España., Ediciones Oikos., 2009., Pp. 67-70.

12. COLMENAR, A., Diseño y desarrollo multimedia educativo., 2a.ed., Bogotá-Colombia., RA-MA, 2010., Pp. 87-92.

13. ECUADOR., MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CULTURA., Lineamientos de la Reforma Curricular., Quito- Ecuador., mec.dinamed., 2010., Pp. 10-84.

14. ECUADOR., MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CULTURA., Fundamentos Psicopedagógicos del proceso de enseñanza-aprendizaje., Quito- Ecuador., mec.dinamed., 2008., Pg. 126, 210, 215.

15. MODELOS DE EDUCACIÓN

<http://www.educarecuador.ec>

2011-10-08

16. TÉCNICAS DE APRENDIZAJE

[http:// urbanext.illinois.edu](http://urbanext.illinois.edu)

2012-02-10

17. ELEMENTOS DEL DISEÑO GRÁFICO

[http:// www.labrechadigital.org](http://www.labrechadigital.org)

2012-03-18

18. USABILIDAD WEB

[http:// www.desarrolloweb.com/articulos/1589.php](http://www.desarrolloweb.com/articulos/1589.php)

2012-04-07

19. INTERFACES DE USUARIO

[http://www.applesfera.com.com/software/interfaz de usuario](http://www.applesfera.com.com/software/interfaz_de_usuario)

2012-10-25

20. ADOBE FLASH CS6

<http://www.adobe.com/es/products/flash.html>

2012-11-05

**21.LISTADO DE LAS UNIDADES EDUCATIVAS DEL
MILENIO**

<http://www.educacion.gob.ec>

2012-11-1

